

CENT POUR CENT

EXCLUSIF !

HEROES OF THE LANCE
OPERATION WOLF
VIVRE ET LAISSER MOURIR
944 TURBO CUP
CYBERNOID II
RAMBO III
PACMANIA
TITAN

POSTER OPERATION WOLF

MISS X A AMSTRAD EXPO 88

N°9 21 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

arno.

DOSSIER DONJONS & DRAGONS

M 2256 - 9 - 21,00 F
3792256021003 00090
ISSN 0988-8160 - 8 - 21 F - 151 FL - 253 FB - 5,50 FS - 1660 CFA - 5,50 $ CAN

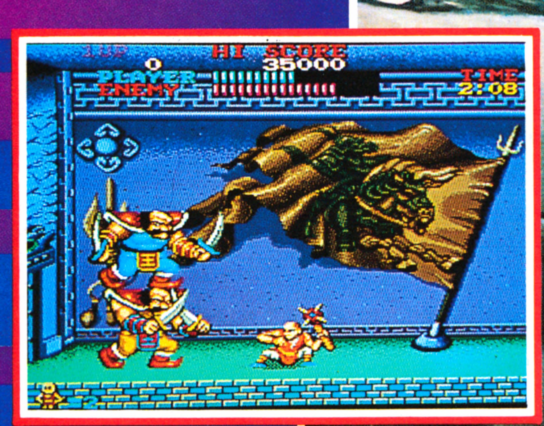


Un conte Chinois ancestral de la Chine Médievale, pays de mystères et d'intrigues, berceau des arts martiaux. Ryu Ken Oh, un bandit dévaste les villages envôle les enfants comme fantassins dans une armée de barbares. C'est vous, Lee Wong, l'Etudiant Suprème du Temple de Oh Rin, qui avez été choisi pour arrêter ces massacres.
Votre mission sera contrée par de nombreux ennemis: des ninjas volants, des guerniers, d'atroces dragons, d'acrobatiques Sumo, des géants pour en nommer que quelques uns. Votre voyage se déroule sur de multiples niveaux et sera plein de dangers cachés comme les pierres roulantes, par exemple. Vous aurez besoin de toutes vos capacités en matière d'arts martiaux pour trouver Ryu Ken Oh, seul et vaincu. Et si vous atteignez la confrontation finale, reposez-vous et refaites-vous une santé pour la bataille sanglante avec le tyran de l'Orient.



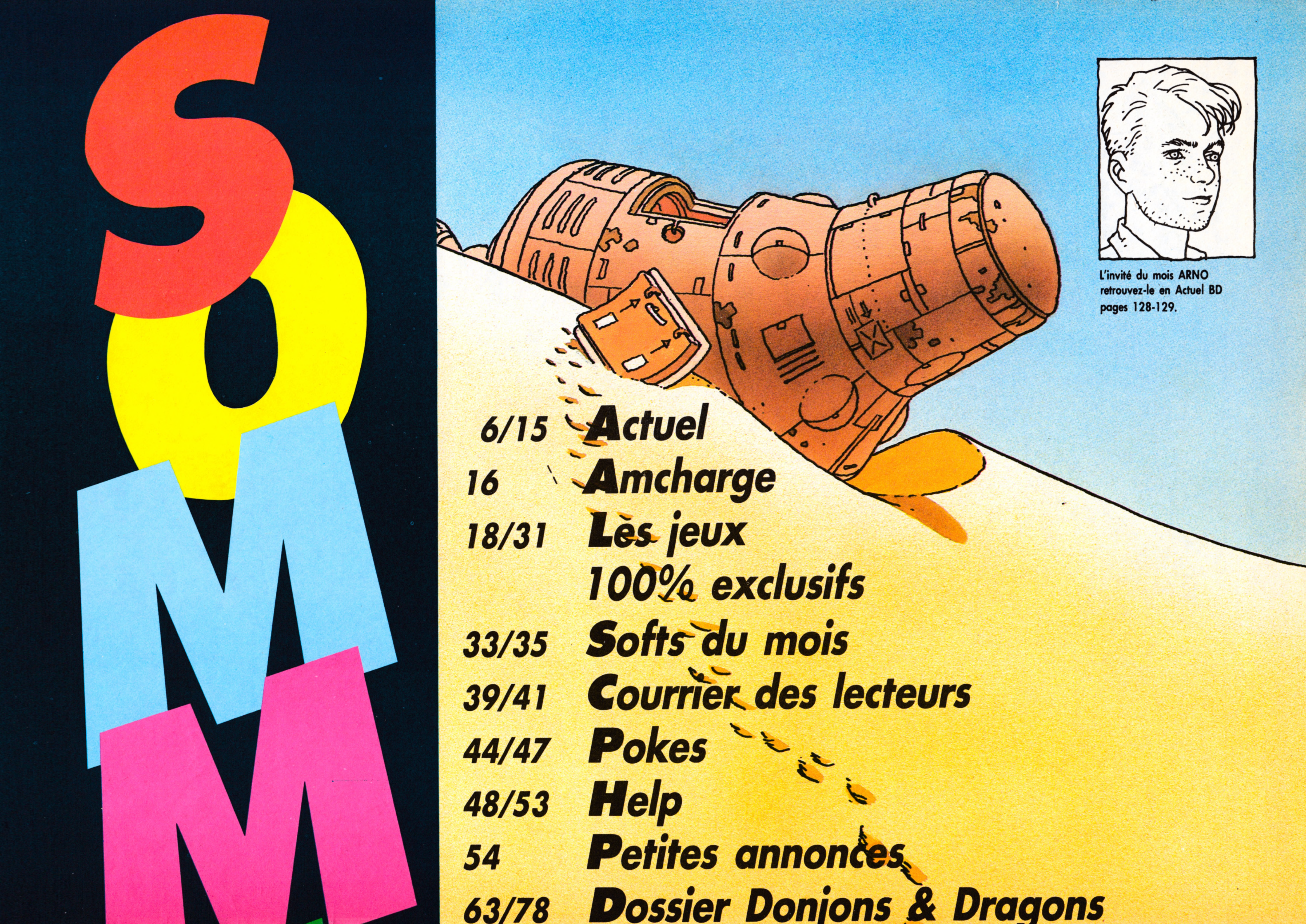






Photos d'écran de la version Arcade.


TIGER ROAD™
CBM 64/128
cassette/
disquette
Amstrad
cassette/
disquette
Spectrum
cassette/
disquette
Atari ST
disquette
Amiga
disquette
© 1988 CAPCOM CO. LTD.
– Fabriqué sous la license CAPCOM CO. LTD., Japon. Tiger Road™ et CAPCOM™ sont des marques déposées de CAPCOM CO. LTD. de GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd (France), S.A.R.L. BP3, Lot Nr 1, Zac des Mousquettes, 06740 Châteaneuf de Grasse, FRANCE.
CAPCOM™
GIANTS OF THE VIDEO GAMES INDUSTRY



L'invité du mois ARNO retrouvez-le en Actuel BD pages 128-129.

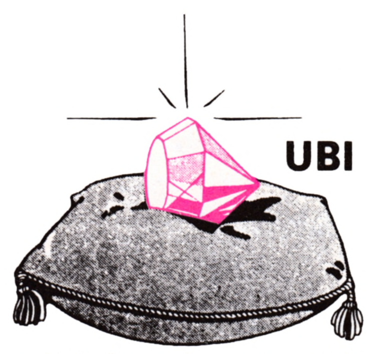


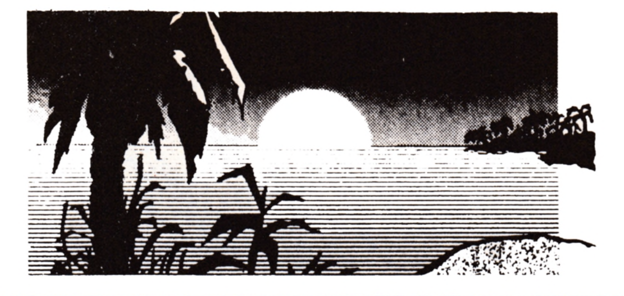
AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL. **Ont participé à ce numéro :** Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX · Les Humanoïdes Associés, SEPTH, ARNO, COUCHO.
Couverture : ARNO
Permanence telephonique tous les mercredis de 9h à 18h
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration :** Sylvie BRUTINAUD - **Photocomposition :** KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette :** Nathalie LEGAY - **Photogravure :** CSM Tél. 42.41.86.61 **Impression :** I.E.I. Lisses
Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

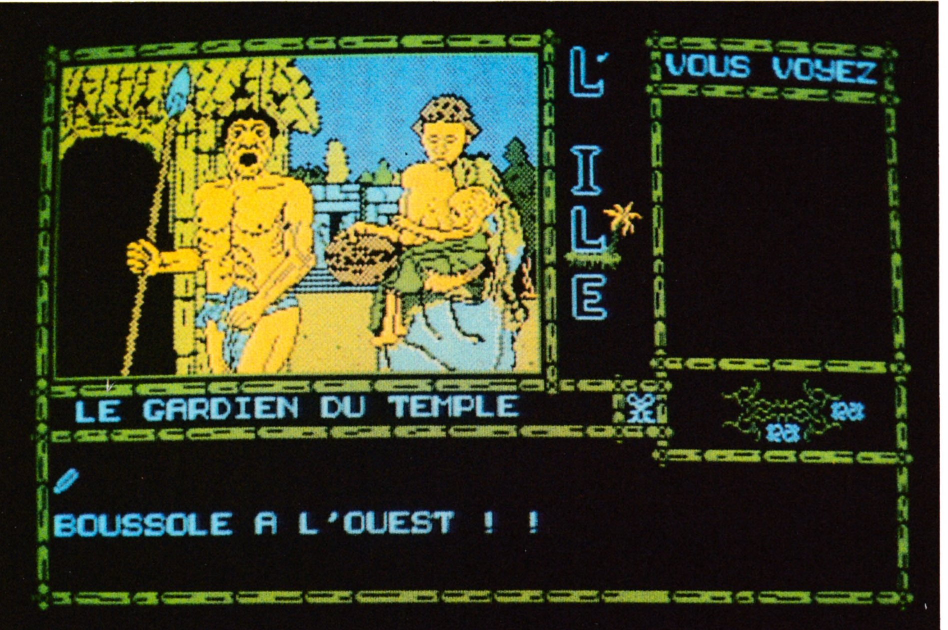
PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Chefs de publicité : France MOCQUERY, Nicole VIERS
Assistants : Mona FATOUHI, Laurent ZELLER
Service abonnements : Mona FATOUHI - Tél. 45.34.32.44 - France et communauté postale: 1 an/11 numéros: 231 FF. - Dpts outre-mer, Andorre, Monaco: 360 FF. Territoires outre-mer: 420 FF. Par avion: Europe: 310 FF - Afrique: 380 FF.
Ce numéro a été tiré à 70.000 exemplaires.

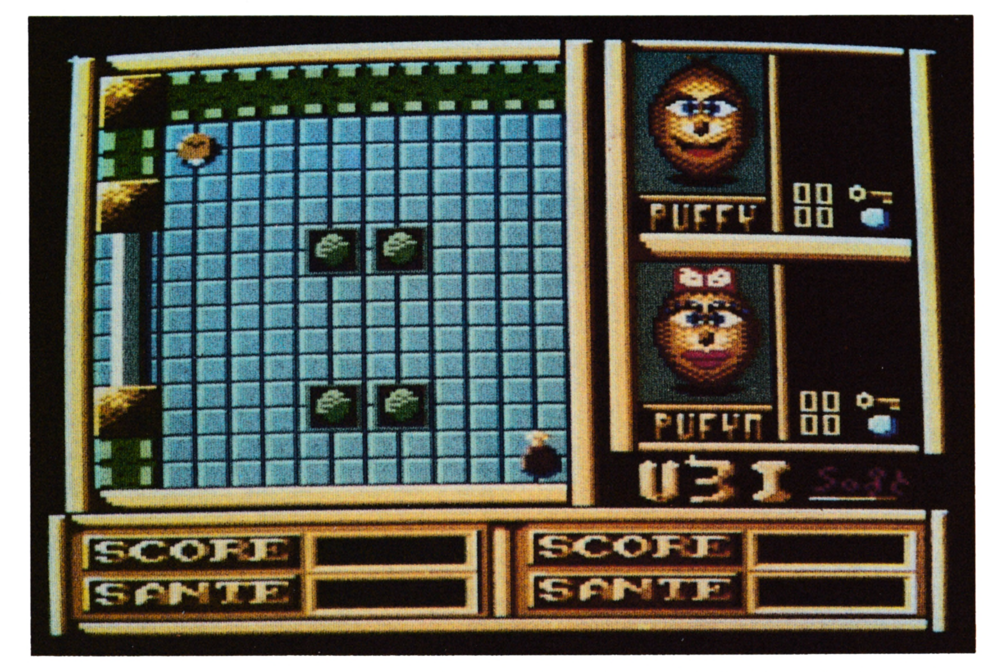
©Les Humanoïdes Associés

Ce numéro comprend un encart d'abonnement pages 38-39,
un encart AMSTRAD pages 70-71,
et un poster OPERATION WOLF en page centrale.



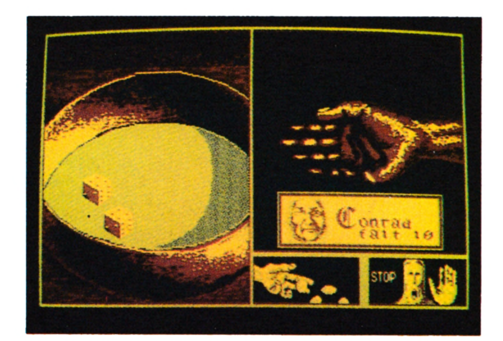




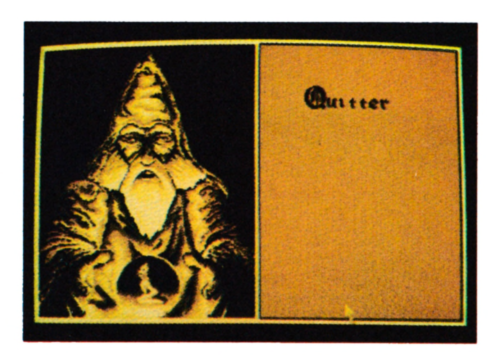


La société française nous prépare quelques "ubijoux" pour la fin de l'année. On commence très fort avec l'Ile ; eh oui, le programme d'aventures d'Alain Massoumipour et de Laurent Théron n'aura pas mis longtemps pour trouver un distributeur. Rappelons que les deux compères se sont connus grâce à *Amstrad Cent Pour Cent*, c'est vous dire si on est fiers !!! Le programme tient sur une disquette, il est donc réservé aux possesseurs d'un lecteur de disquette. Bon, ça se passe sur une île, tous les graphismes du jeu sont en mode 1 et en quatre couleurs, chaque lieu est sonorisé, l'évolution dans le jeu se fait grâce à un analyseur syntaxique classique et... je ne vous en dis pas plus !!!
L'intrigue est du genre costaud et vous permettra de passer quelques heures avec des valises sous les yeux. J'aime particulièrement la musique de début de jeu ; elle est composée par Alain. L'écran de présentation est celui avec lequel Laurent s'était brillamment illustré dans le concours écran d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Voilà un produit d'Ubi qui va faire un tabac, car beaucoup parmi vous sont très friands de jeux d'aventures en français.
Essai plus que complet le mois prochain.
Quelque part dans la page, il doit y avoir des écrans de Puffy's Saga, qui est un jeu très mignon et très amusant, à mi-chemin entre le gauntlet et le pacman ; les héros du jeu sont des petites baballes rebondissantes. Vous trouverez aussi dans le journal un magnifique dossier sur les jeux de rôle avec, entre autres, tout ce que vous devez savoir sur les héros de la saga DragonLance et qu'aucun autre canard ne vous dira.
Bon, justement, à propos de jeux de rôle, c'est Ubi qui adapte sur toutes les bécanes du marché le jeu Pool of Radiance, qui est un jeu d'aventures reprenant les règles d'AD & D. Ubi Soft recherche donc des programmeurs fous et des graphistes géniaux qui connaissent le monde d'AD & D de préférence !! Autre chose, et là, je sens que ça va vous plaire, Ubi Soft recherche aussi des TESTEURS DE JEUX à plein temps. Ils devront bien connaître plusieurs machines et leurs capacités, être bidouilleurs et connaître au moins le Basic de la machine (plongez-vous dans les manuels, bande de flemmards !!!!) ou son système d'exploitation. Donc, vous vous adressez à Ubi Soft pour ces boulots.
Je n'ai pas encore fini ; Exit, le génialissime jeu d'aventures, est désormais disponible en cassette. Il a un peu souffert, et des concessions ont dû être faites pour qu'il tienne dans la mémoire du CPC. Il a été découpé en trois parties, et les graphismes ont été simplifiés. Il reste tout de même un excellent jeu d'aventures, beau et passionnant.
Laurent Boucher, le graphiste d'Exit justement, travaille toujours à la conversion des graphismes de Defender of The Crown sur CPC. Le résultat est époustouflant et, puisque c'est le compère Brice Rive, auteur d'Exit avec Laurent, qui s'occupe de la programmation, cela risque d'être étonnant et détonant !! Bref, on est impatient de jouer à Defender of The Crown version CPC.

SEIGNEUR DE FER



Alors petits veinards, vous allez enfin pouvoir saliver devant les premières images de Iron Lord sur votre machine favorite. Et il y a vraiment de quoi se réjouir. Faut-il que je vous rappelle l'histoire de ce futur merveilleux soft ? Bien, mais très rapidement alors. Vous êtes un jeune chevalier récemment adoubé par le roi de France et vous désirez vous faire une grande réputation. Pour cela, il faudra passer un certain nombre d'épreuves comme le tir à l'arc, le bras de fer et surtout le combat à l'épée ; et, tenez-vous bien, ce dernier se sera en trois dimensions. Franchement, vous avez vu ce graphisme ! On peut dire que les programmeurs d'Ubi Soft se sont un peu cassé la tête ; voilà des jeux comme on aimerait bien en voir tous les jours. Entre ça et Defender of the Crown, les fans du Moyen Age vont être gâtés.



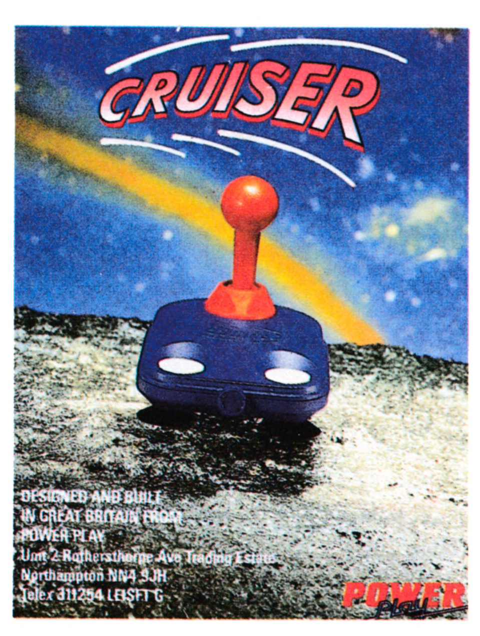
EXXOS NOS PRIERES

L'intégrisme religieux aurait-il encore frappé dans le crâne déjà plein de délire de ce bon monsieur Ulrich ? Nous avions pourtant été prévenus plusieurs jours à l'avance de cet attentat odieux, mais nous ne pouvions y croire ! Nous étions conviés, mes petits camarades de la presse micro et moi-même, à une cérémonie en l'honneur d'Exxos, la nouvelle divinité des jeux qui inspire les fous de Ere Informatique. Au cours de cette cérémonie - qui avait pour but de remercier Exxos de l'inspiration qu'elle avait insufflée à Remi Herbulot pour son nouveau jeu, Purple Saturn Day, sorte d'Olympiade galactique -, un ordinateur devait être immolé par l'ignoble prêtre Ulrich 1er, après une série d'incantations au dieu que la foule en délire psalmodiait sans cesse. Tout à coup, ce fut l'horreur ; le prêtre s'acharnait sur un pauvre petit corps sans défense, enfermé dans un sac plastique pour éviter que ses composants n'éclaboussent la foule des fidèles. C'était le corps d'un pauvre CPC 664 sur lequel les coups de masse pleuvaient. Et lui, fièrement, ne bronchait pas. Pas le moindre petit accès disque pendant la cérémonie, il semblait s'être résigné. J'ai appris après la cérémonie, de la bouche même du prêtre qui officiait, qu'il était déjà mort - son lecteur de disquette



était déjà fusillé depuis belle lurette -, et que c'était plus symbolique qu'autre chose, puisqu'il avait servi à l'élaboration de la version CPC de l'Arche du Captain Blood (Cf. numéro 4 d'*Amstrad Cent Pour Cent).* Malheureusement, j'ai bien peur que ces fous recommencent à chaque sortie d'un nouveau soft. Et c'est pourquoi je pose la question cruciale :" Mais que fait la police ?"

UNE CROISIERE A BORD DU CRUISER



Ce nouveau joystick de Power Play, avec son look de vaisseau de l'espace, ne paraît pas faire partie de l'élite. Je m'explique : certes, il possède des options intéressantes, telles qu'une bague permettant de régler la tension du manche - à priori, c'est une bonne chose -, mais la différence entre les trois réglages n'est pas vraiment sensible . Bien sûr, il a cinq microswitches, un double bouton de tir qui ne répond pas trop mal, et son manche est composé d'un tube d'acier de huit millimètres. Cela ne nous donne pas pour autant une impression de solidité à toute épreuve. La coque, d'un beau plastique bleu, ne pourrait pas résister à une charge de Sined enragé, mais qui résisterait à une telle charge ?

CINQUIEME FESTIVAL DU SUPER 8 FANTASTIQUE

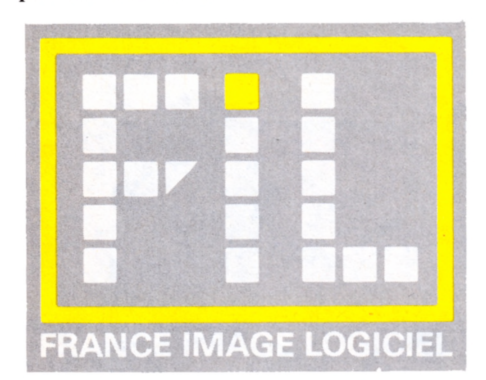
Il y avait foule pour venir applaudir, ou huer, les efforts des cinéastes en herbe français. Une trentaine de courts métrages passaient de la parodie hilarante (*Handicapman II*, gros succès) à l'animation fantastique (*Création*, prix du public). Outre les deux précités, certains films justifiaient le déplacement : *Crazyland* d'Eric Charbonnel, clip gore aux effets surprenants, *Circus*, prix du scénario, *Mongolitos*, un délire de (très) mauvais goût dans une sanisette, ou *Massacre au débouche-chiotte*, qui remportait le prix du journal *Mad Movies*, organisateur du festival. Un festival important puisque motivant la création d'un genre souvent méprisé. Notons la présence dans le jury du dessinateur Moebius, de retour de son long périple américain. Et rendez-vous next year.





FIL : UN CABLE A LA PATTE

Nous venons d'apprendre que la société FIL était en cessation de paiements. Lorsque ces lignes paraîtront, le tribunal de Commerce aura rendu son jugement. On ne saura qu'à ce moment-là ce qu'il adviendra de cette société.
Comment FIL en est-il arrivé là ? Il semblerait que le problème vienne de la société de distribution Câble, qui est une filiale de FIL. Cette société aurait eu des problèmes de mévente avec certains logiciels, ce qui aurait obligé FIL à la renflouer. Un des actionnaires de FIL refusant de soutenir celle-ci, et devant l'impossibilité de mettre en place une solution de redressement, les dirigeants de FIL se sont donc déclarés en état de cessation de paiements.
Mais en quoi cela peut-il toucher les utilisateurs d'Amstrad ? Il faut savoir que, en dehors de la production propre de FIL - qui n'a jamais été de très bonne qualité mais qui devait changer avec la sortie prochaine de jeux d'un niveau plus qu'honorable -, cette société distribuait un certain nombre d'éditeurs étrangers d'excellente qualité, comme Activision, Telecomsoft (Firebird, Rainbird, Silverbird), ainsi que de nombreux autres. Il paraît que leur distribution va continuer d'être assurée (espérons-le). En tout cas, on ne peut pas se réjouir de voir disparaître une société d'édition, quoi que l'on puisse penser de ses softs. En effet, mieux vaut de mauvais softs que pas de soft du tout.



LE MANOIR SUR CPC

Le manoir de Mortevielle est une intrigue policière très célèbre sur Atari ST et Amiga pour la qualité de son scénario et, surtout, parce que c'est un jeu parlant. C'est fait par une société française qui s'appelle Lankhor, et l'adaptation sur CPC est pratiquement terminée. Ce devrait donc être le premier jeu d'aventures avec synthèse vocale sur CPC. Hautement intéressant, non ? On vous en reparle plus en détail le mois prochain.

MARION VANNIER MANAGER DE L'ANNEE 1988

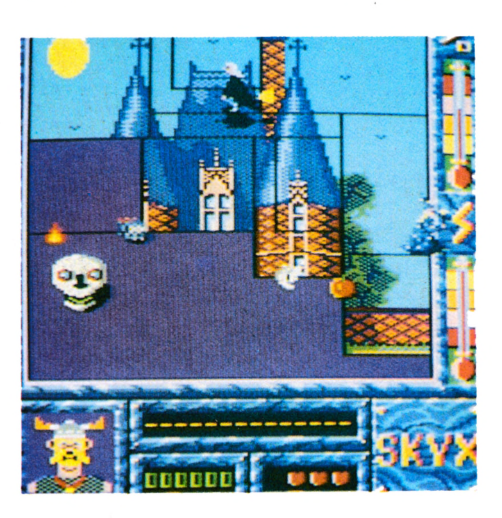
On ne présente plus Marion Vannier, le P-DG d'Amstrad International (France). Elle est la lauréate du prix Veuve-Clicquot 1988. Non, on ne rigole pas, ce prix, qui honore la femme d'affaires française de l'année, est attribué par plus de mille personnalités du monde des affaires. Marion Vannier recevra donc un pied de vigne du vignoble Veuve-Clicquot, une réplique en argent du tastevin qu'utilisait madame Clicquot et une caisse de bouteilles de champagne Veuve-Clicquot. Suprême honneur, le P-DG d'Amstrad est admise désormais dans le Cercle des amis de la Veuve. Pour les compliments et pour les collectionneurs d'étiquettes de grands vins, vous pourrez rencontrer Marion Vannier pendant l'Amstrad Expo.

LEGEND SOFTWARE

C'est le nom d'une nouvelle boîte de création de logiciels ludiques. Sa carte de visite : la Chose de Grotemburg, sur Amstrad CPC. Moyenne d'âge : pas lourd, environ vingt ans.
Bref, ce sont des jeunes gens qui se sont installés à Rennes et ont créé leur propre boîte. Leur objectif est de développer des produits avec des scénarios en béton et, de préférence, avec une trame historique étudiée de très près. Un de leurs produits phares sera les Portes du temps, qui est en cours



de développement sur Amiga. Ils s'intéressent essentiellement aux machines 16/32 bits et, éventuellement, déclineront les softs sur CPC. Les photos d'écran que vous voyez par là sont celles de Skyx, un jeu reprenant le principe du Quix d'arcade, dont le CPC avait été privé jusqu'à présent. Le soft est de qualité et a été remanié côté scénario avec une grosse dose d'heroïc fantasy. Sur la photo et de gauche à droite : Alain Selo (graphiste sur les Portes du temps), Didier Quentin (directeur artistique), Nicolas Gohin (programmeur), Olivier Morazé (directeur commercial) et Fabrice Dubois (graphiste sur les Portes du temps).



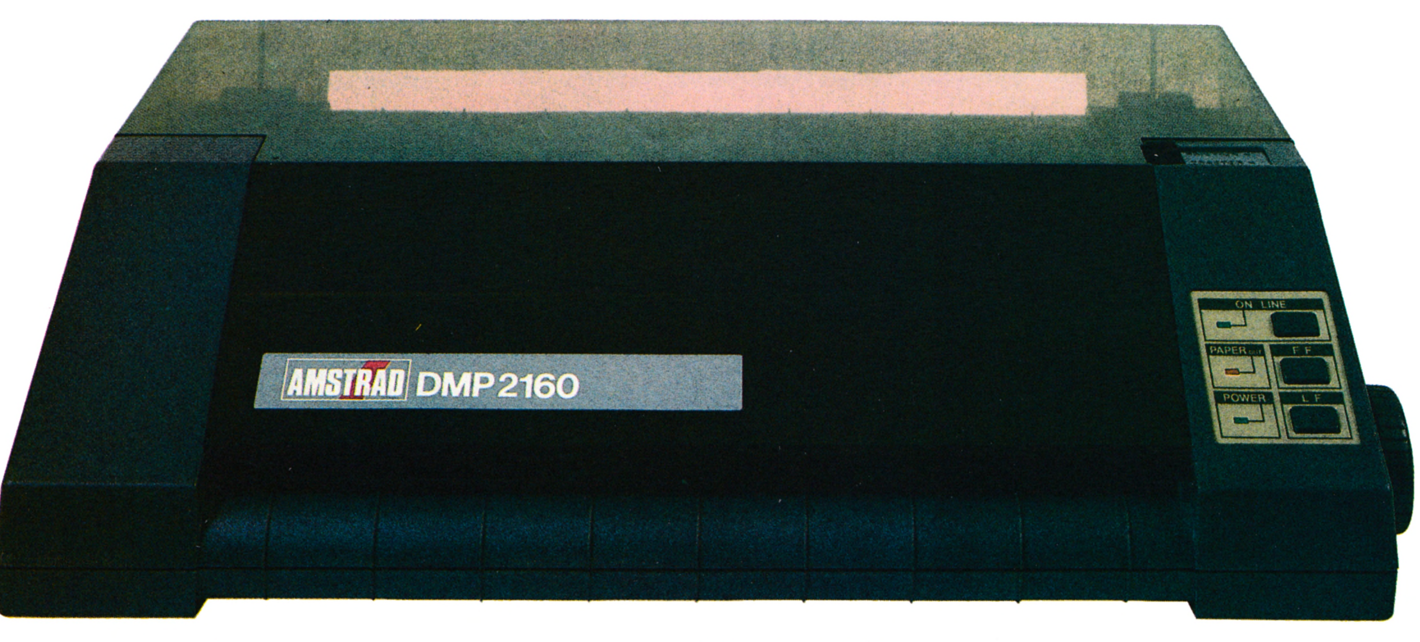
LES MAGNETOSCOPES AMSTRAD SONT HYPER BRANCHES

L'hebdomadaire TV-Magazine offre depuis peu une solution très pratique pour la programmation de vos magnétoscopes. Les données nécessaires à l'enregistrement d'un film sont intégrées dans un code barre. Si votre magnétoscope est équipé d'un lecteur de codes barres, cela vous évitera de fastidieuses programmations. Justement, les magnétoscopes Amstrad sont désormais équipés d'un lecteur de ce type, qui a été intégré dans la télécommande. Il suffit de lire le code dans le magazine puis de l'envoyer au magnétoscope grâce aux infrarouges. Durée de l'opération : quelques secondes.

L'AUTRE BARBARIAN

Oui, il existe un autre programme qui s'appelle Barbarian ; il n'est disponible pour l'instant que sur Atari ST et Amiga, sur lesquels il a connu un beau succès. Il s'agit d'un programme d'aventures-arcade, entièrement géré par icônes avec une superbe animation et des graphismes très beaux. La société qui réalise ce produit s'appelle Psygnosis et a annoncé son adaptation sur CPC, ainsi que l'adaptation de Terrorpods, son autre produit phare.

TRAITEMENT DE FAVEUR !





DMP 2160

L'imprimante matricielle DMP-2160 offre des performances jamais vues dans cette gamme de prix : impression très rapide (160 cps), frappe silencieuse, 100 tailles et styles de caractères dont NLQ, entraînement par friction ou traction... Compatible Epson FX et dotée d'une interface parallèle Centronics, la DMP-2160 est connectable directement sur les AMSTRAD 464, 664 et 6128 ainsi que sur de nombreux autres ordinateurs.





TRAITEMENT DE TEXTE (version disquette)

TEXTOMAT est un traitement de texte de qualité professionnelle. Il gère les caractères accentués français et travaille sur 80 colonnes. Il intègre toutes les fonctions habituelles des meilleurs programmes (tabulation, recherche, remplacement, insertion, manipulation de paragraphe. Mais il possède en plus les fonctions de calcul et de mailing.

Jusqu'au 31 décembre 1988, Textomat est livré sans supplément de prix avec l'imprimante DMP-2160.

MENDÈS-FRANCE M.C.



1690 F TTC*



La Qualité. L'innovation en plus

* Prix public généralement constaté.

Je désire recevoir une documentation sur la DMP 2160 et le TEXTOMAT.

Nom ______________ Prénom ______________
Société ______________
Adresse ______________
Code postal ________ Ville ______________
Téléphone ______________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46 26 08 83
Tapez 36 15 code AMSTRAD

CPC 9

1968 1988 20 ÈME ANNIVERSAIRE

LE CLUB FRANCAIS DU LOGICIEL

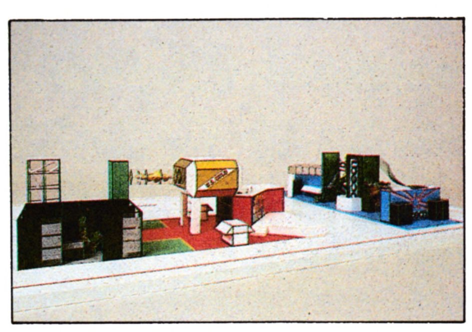
Un nouveau club pour CPCistes vient d'être créé. Il vous propose des ordinateurs, des accessoires, des périphériques et des livres d'initiation que vous pouvez choisir sur catalogue. A noter qu'il n'est pas nécessaire d'adhérer au club pour bénéficier des tarifs indiqués sur le catalogue, mais que les adhérents auront droit à de belles ristournes. Enfin, si vous écrivez de la part d'*Amstrad Cent Pour Cent*, vous aurez droit à une surprise. Pour tout renseignement, écrivez à l'adresse suivante : Club français du logiciel, 17, rue de la Prévoyance, 93300 Vincennes.

LE CLUB UBI SOFT POUR AMSTRAD CENT CENT DONJONS & DRAGONS

Pour tout savoir sur la fabuleuse saga de Heroes of The Lance, pour avoir des infos supplémentaires concernant les adaptations sur micro du monde fascinant de Donjons & Dragons, Ubi Soft et *Amstrad Cent Pour Cent* ont le plaisir de vous annoncer la naissance de leur club Donjons & Dragons. Vous retrouverez au fil des mois dans votre magazine préféré des reportages sur l'évolution des différentes adaptations micro réalisées par Ubi Soft qui, de son côté, organisera des concours et mettra à votre disposition un catalogue complet de la saga de DragonLance...

AMSTRAD EXPO 88

Vous ne devez sous aucun prétexte manquer l'Amstrad Expo 88, qui se présente déjà comme l'événement majeur de l'année micro. Les nouvelles machines Amstrad seront présentes et vous pourrez rencontrer de nombreux éditeurs professionnels, ainsi que tous les éditeurs ludiques dont la liste suit : Cobra Soft, Loriciels (sur le stand Loriciels il y aura, tenez-vous bien, des bornes d'arcade Porsche 944 Turbo, la véritable Porsche 944 de René Metge, et René Metge lui-même, qui dédicacera les softs Turbo Cup). Titus sera présent avec son génialissime Titan et Galactic Conqueror. US Gold France sera là, avec un méga stand hyper géant à tomber par terre (voyez la photo de la maquette du stand) ; il représentera les marques Access, Digital Integration, Epyx, Gremlin, Go !, Hewson, Imagine, Incentive, Magic Bytes, Melbourne House, Ocean, Outlaw, Palace Software, Virgin-Leisure Genius. Vous y trouverez également des bornes d'arcade, des concours, une tour de verre, un mur géant d'écrans vidéo et une régie vidéo, un disque-jokey hyper branché, etc. Ubi Soft présentera toutes ses dernières nouveautés sur CPC et, croyez-moi, elles sont sublimes !



Nous serons là nous aussi, avec des bornes d'arcades, et nous organiserons un challenge arcade sur Thunderblade. Le meilleur des challengers sur notre stand défendra les couleurs de Miss X dans un affrontement avec le meilleur des challengers US Gold. Y aura du sport !!! Vous pourrez essayer d'approcher Miss X, défier Sined le Barbare, discuter Pokes avec Robby et causer simulation avec le maître Lipfy.
Ah, j'oubliais, les fleurs préférées de Miss X sont les roses et les narcisses...

SALUT AU NOUVEAU CPC ET AMSTAR

CPC, le journal technique, et Amstar, le journal ludique, ne font plus qu'un. Le journal change ainsi de look pour une formule plus moderne. La revue "souvent copiée, jamais égalée" devrait ainsi le rester encore longtemps...

DES PHOTOS CPC

La rédaction tient à vous signaler que toutes les photos d'écran que vous pouvez contempler dans notre journal sont des photos prises sur Amstrad CPC. Autre chose, tous les tests de jeux en exclusivité sont des tests réalisés sur Amstrad CPC et non sur Atari par exemple... Là, c'est sûr, sur ce point-là, on ne va pas les copier.

HEWSON JE T'AIME

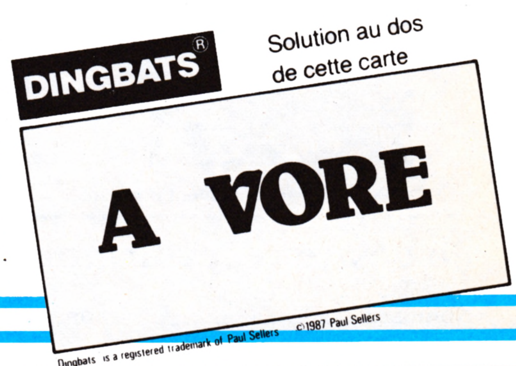
Ce mois-ci, nous vous présentons le dernier soft du génial Rafaelle Cecco. Bien. Et après ? Après, c'est Eliminator, un jeu très speed et en 3D où vous foncez sur une route en dégageant tout ce qui se trouve sur votre chemin. On attend toujours Netherworld, qui devrait sortir incessamment sous peu chaque mois, donc on se fait pas de soucis.

LES NOUVELLES NOTES

Notre système de notation a évolué. Toutes les notes sont maintenant des pourcentages et la note finale est la moyenne de ces dix pourcentages attribués aux graphisme, son, scénario, etc. Cela nous permet de noter un jeu avec plus de précision, et moins nombreux seront les jeux avec une bonne note. Par contre, les softs qui obtiennent une note finale de 91 % ou plus se verront tamponnés de notre label. Ainsi, vous pouvez acheter un jeu frappé du label 100 % les yeux fermés ; c'est nous, les spécialistes, qui vous le recommandons, donc pas de problèmes. Nous pensons que cela devrait vous plaire.
Vous vous apercevrez à la lecture de ce numéro que certains softs ne sont pas notés ; c'est délibéré car ces softs n'étaient que des préversions ou des versions incomplètes ; nous avons donc préféré ne pas mettre de note définitive pour ces jeux, que nous vous présentons quand même, actualité oblige.

DINGBATS

"Le jeu fou qui rend dingue", annonce la notice. En tout cas, un jeu de culture, sur les mots, assez astucieux. Voyez ceci : "A VORE" (réponse : "à votre" sans t !) ou bien "SAVONG" (savong de Marseille eh ! putaincong !).

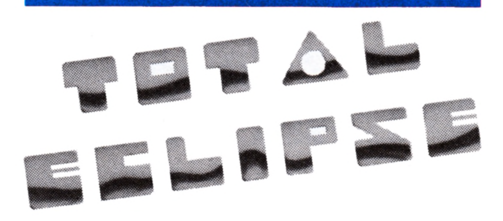


CHRIS, PAUL ET LES AUTRES

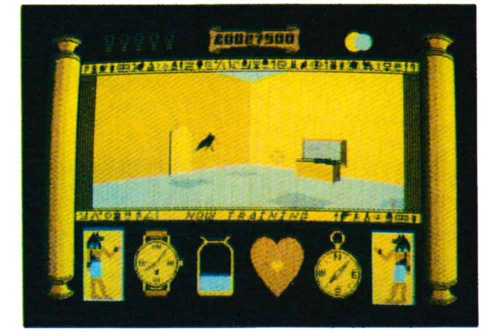
Incentive, c'est six personnes dont deux programmeurs ; nous avons rencontré Chris Andrew et Paul Gregory. Chris est programmeur sur Amstrad, Spectrum et PC. Paul supervise le travail de l'équipe Incentive. En fait, ce sont eux qui sont venus nous voir avec une préversion de leur prochain jeu en freescape : Total Eclipse, dont vous pouvez reluquer les photos.
Nous sommes allés bouffer à la pizzéria du coin ; nos deux Anglais ont chacun pris une pizza reine et l'ont trouvé pas dégueu. On a profité du fait qu'ils avaient la bouche pleine pour leur poser quelques questions.
Incentive est une petite société dont les programmeurs sont Chris, présenté plus haut, et Sean Ellis, qui travaille sur les versions pour Atari et Amiga des produits en freescape.
Avant la sortie de Driller, premier produit en freescape, il y avait bien longtemps que l'on n'avait entendu parler d'Incentive. La société s'était fait connaître grâce à the GAC ou the Graphic Adventure Creator. Un utilitaire de création d'aventures graphiques comme Jade de MBC. Ce produit s'est bien vendu en Angleterre (plus de 70 000 ventes) et a permis à la société de vivre pendant le développement du freescape. Effectivement, le système de représentation en trois dimensions et en face pleine a été mis au point en quatorze mois de programmation sur CPC, et presque deux ans se sont écoulés depuis l'idée de base jusqu'à la réalisation finale.
Les gentils gens d'Incentive voulaient créer des jeux dans lesquels le joueur se trouverait sur les lieux mêmes de l'action. Un jeu dans lequel vous pourriez faire le tour d'une maison pour voir ce qui se passe derrière. La chose a donc été développée sur CPC, et dans les 42 ko de mémoire disponibles de la machine, le freescape proprement dit occupe 20 ko, les datas de tous les objets graphiques demandent 10 ko, et, enfin, le code du jeu, c'est-à-dire la gestion du clavier, les sons, les messages, etc. prennent 10 ko environ. Le résultat est impressionnant. A chaque nouveau jeu en freescape, le système est optimisé, les routines sont revues et repensées par Chris !! Quand j'ai demandé à Chris quels étaient ses jeux préférés, il m'a répondu qu'il ne jouait pas. Par contre, Paul aime beaucoup Boulder Dash et Tetris, et récemment c'est Starglider II qui l'a passionné.
Revenons au freescape ; pour chaque lieu est dessiné un plan de face, un plan de côté et un plan de dessus ; les changements de plan sont des calculs mathématiques. Les premières ébauches de salles et de lieux sont représentées grâce à des briques Lego.



Chris a créé un éditeur de freescape. Cet éditeur lui permet de "designer" relativement rapidement les lieux des jeux. Si cet éditeur ne sera jamais commercialisé, parce qu'il est très compliqué à manipuler et parce que Incentive compte rester propriétaire de son produit et nous sortir beaucoup d'autres jeux en freescape, par contre, il est possible qu'une machine d'arcade utilisant le procédé du freescape voie peut-être le jour. Ça, ça serait géant !!



C'est le prochain jeu d'Incentive. Il sortira pour Noël et devrait être encore plus passionnant que Driller et Dark Side (dont la solution complète se trouve quelque part dans ce journal). Là encore, le scénario est super ; d'ailleurs, ces scénarios sont pensés par toute l'équipe d'Incentive, chacun apportant ses idées pour créer des scénarios hyper originaux.



En 1930, vous venez d'atterrir avec votre biplan juste à côté de la grande pyramide, en Egypte. Dans deux heures, une éclipse va avoir lieu. La lune passera devant le soleil et il fera nuit en plein jour. Voilà qui n'est pas très grave ; mais Râ, le dieu du soleil, offensé par cette éclipse qui lui voilera la face décide de se venger et de faire exploser la lune lorsque l'éclipse sera totale. De nombreuses météorites frapperont alors la terre, bouleversant l'équilibre écologique de la planète et la ramenant ainsi plusieurs millions d'années en arrière.

Vous avez deux heures pour réfléchir et trouver. Armé d'un seul pistolet avec une petite réserve d'eau sur vous, vous allez explorer la grande pyramide et essayer de trouver quelle peut être votre contribution pour empêcher ce terrible cataclysme.
Le scénario est posé, c'est à vous de jouer. Scénario intéressant, non ? A l'intérieur de la pyramide, vous devrez éviter mille dangers : des momies, des flèches empoisonnées, des murs secrets, des coffres, etc. La préversion du jeu avec laquelle nous avons joué augure un jeu prenant, tout comme Driller et Dark Side...
Franchement, le freescape c'est canon !!

Robby Cavanon

NOUVEAU MAGNÉTOSCOPE AMSTRAD FIDELITY

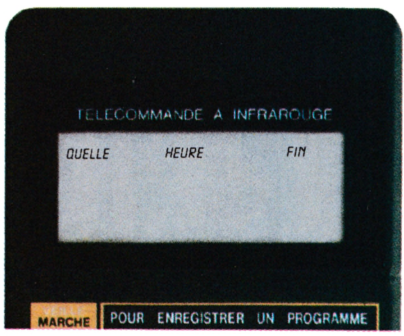
Si vous savez lire, vous savez programmer !





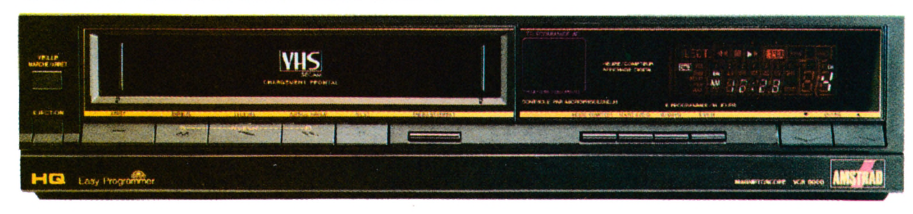






Magnétoscope VCR 6000 VHS HQ avec télécommande conversationnelle

3 690 F TTC*



Avec le nouveau magnétoscope Amstrad Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux : sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de sa télécommande, vous visez le magnétoscope en appuyant sur la touche rouge, et c'est tout !

Pour le reste, c'est un VHS HQ : ce qui se fait de mieux en matière de qualité d'image.

VCR 6000 Amstrad Fidelity : si vous savez lire, vous savez programmer !

* *Prix publics généralement constatés.*

MENDES FRANCE, M.C.

CPC 9

Je désire recevoir une documentation sur le VCR 6000 AMSTRAD

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. ____________________

Code Postal ______ Ville ____________________

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD

1968 1988 20ème ANNIVERSAIRE

- Magnétoscope VHS HQ SECAM à chargement frontal.
- Compatibilité Canal + (2 prises Péritel)
- Mémorisation de 6 programmes (dont un hebdomadaire) sur 14 jours et/ou répétitif du lundi au dimanche.
- Touche d'enregistrement instantané.
- Recherche rapide avant-arrière avec visualisation, etc.

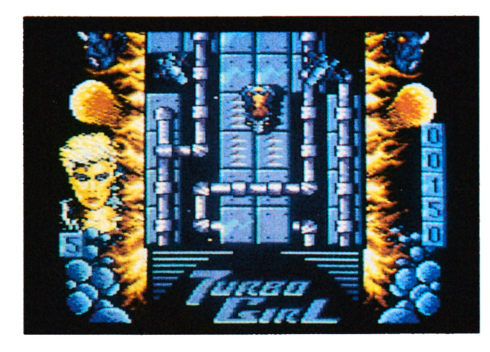


La Qualité. L'innovation en plus

PHANTIS ALIAS GAME OVER II

La suite de Game Over vient de sortir. Ça s'appelle subtilement Game Over II et les ceusses qui ont un cousin en Espagne lui trouveront un air de déjà vu puisque ce soft est sorti depuis pas mal de temps en terre ibérique sous le nom de Phantis. Les programmeurs et graphistes espagnols nous prouvent leur grand talent et leur préfrence pour les femmes, puisque Phantis met en scène une héroïne à la recherche de son prince enlevé. Au train où vont les choses, d'ici un ou deux ans vous verrez débarquer Hundra et Turbo Girl (dont les personnages principaux sont tout aussi féminins) dans les magasins français. En attendant, reluquez les photos.







3614 HEXALOR, SERVEUR MINITEL ???

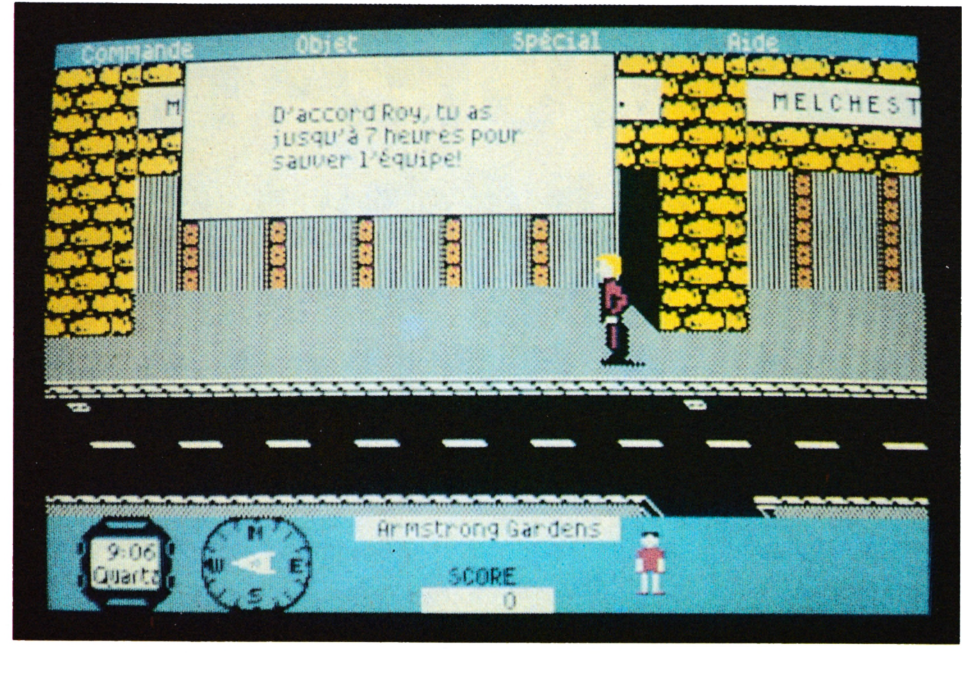
Beurk, pompe à sous !!! Super, mec... C'est géniaaal... Booof ! Aah ? Quid ? Les Semaines de l'Hexagone, c'est avant tout une bande de chaotiques passsionnés qui se réunissent pour mettre en commun leurs petits (ou gros) délires... Problème, les séjours sont limités à la période d'été. Faux ! A présent, ils ont squatté un serveur en 3614 avec, en plus, les aminches du Drag'Rad, vous savez, les succubes du chef gob, les avatariens fous et les allumés du Cercle de stratégie. Y a même les truands de Super Gang et les bourlingueurs de Full Metal Planet qui cohabitent avec, en plus que plus, quelques fanzines et des minitellistes fous. Alors, pour 12 centimes à la minute, à partir de 22 h 30, rejoignez Noir Solitaire, Urk, Athéna, Noire Copie et les autres...

LA MAIN SUR LE NAVIGATOR

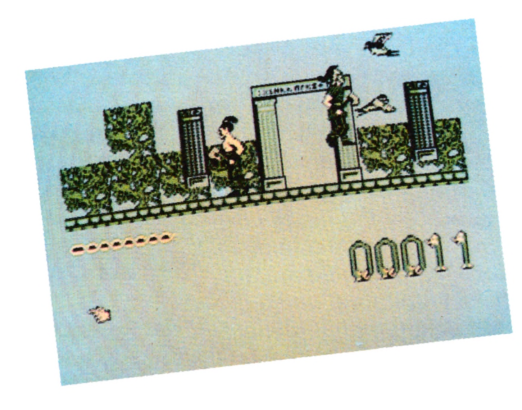
En voilà un autre, qui possède un look plutôt révolutionnaire. Il paraît que quand il tient dans la main il tient dans la main ; c'est ce qu'on appelle une forme ergonomique (un des mots les plus importants, avec convivial, dans le langage de la micro). Il n'a qu'un switch, comme ça vous pouvez vous amuser à le démonter, vous ne vous retrouverez pas avec trente kilomètres de fil dans les mains et avec cinq dominos qui se battent en duel, comme c'est le cas habituellement. En bref, c'est un nouveau joystick, et en plus il a l'air sympa. Mais, comme on n'a pas pu encore le tester, on ne s'avancera pas trop sur la qualité du matériel. Tout ce qu'on peut vous dire, c'est son prix : 189 F TTC.

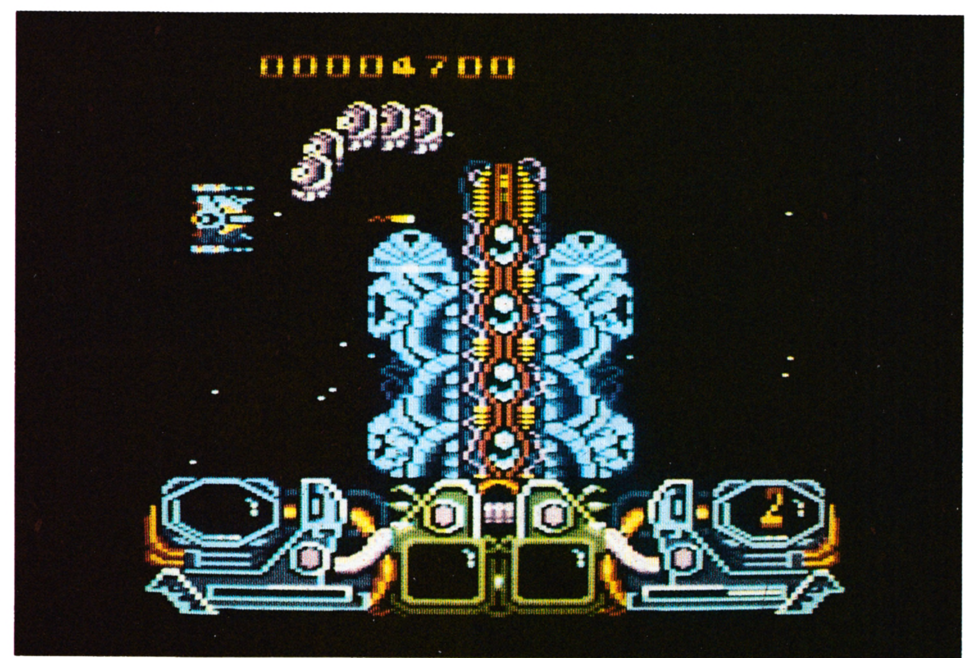


LES GENTILS PETITS GREMLINS



Une myriade de softs de jeux vont débarquer d'outre-Manche sur nos CPC d'ici à la fin de l'année. On commence par Dark Fusion, un tchactchac-poumpoum très riche et très coloré. Nous avons pu jouer sur une préversion, et certains tableaux font penser à R-Type, pas moins. Regardez les photos par là. Artura est un aventures-arcade fantastique, avec de très belles animations et une grande aire de jeu à explorer. On zieute la photo.
Roy of The Rover est un jeu d'aventures-arcade dans le milieu du football. Quatre joueurs de votre équipe ont été kidnappés ; vous êtes Roy, le manager de l'équipe de

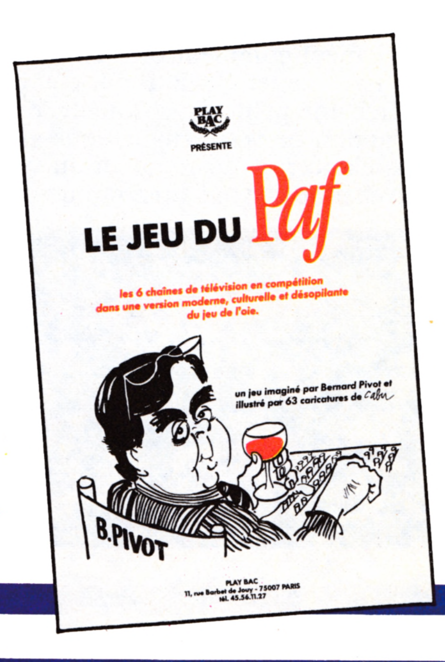




Melchester, et vous devez les retrouver vite fait. Jeu hautement intéressant, puisque l'on peut y jouer en français. On look la photo. Beaucoup d'autres produits sont annoncés chez Gremlin, mais nous n'avons ni préversion ni photo à vous faire voir, donc on en reparlera plus tard.

GAFFE AU PAF !

Pivot aux légendes et Cabu aux dessins pour un jeu de l'oie sur le PAF (Paysage audiovisuel français, la tévé en gros !). Zitrone remplace l'oie, et chaque case est l'occasion d'une épreuve : tomber sur la case Polac fait permuter les pions TF1 et M6, tomber sur la case G. Holtz vous oblige à faire 5 pompes, et tomber sur la case Christine Ockrent ne déclanche pas une grève mais vous oblige à raconter une blague belge !...



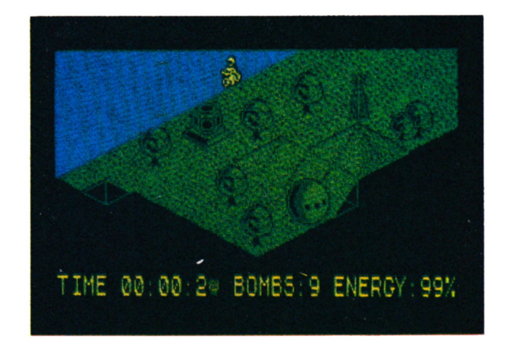
LES JEUX DESCARTES

Ils annoncent un tas de compléments de jeux de rôle pour l'année 88-89, de James Bond à Maléfices en passant par Killer (prévu pour fin novembre) et Sinbad, le jeu de rôle des Mille et Une Nuits (350 pages et 6 scénarios complets).



J'AMCHARGE, TU AMCHARGES, ILS AMCHARGENT

Comment ? Vous ne connaissez pas ? Vous n'avez jamais...? Même pas une petite minute ? Bon, écoutez... c'est pas grave, hein ! Le remède : vous composez le 3615 sur le téléphone et vous frappez AMCHARGE sur le Minitel. Voilà, ça va déjà beaucoup mieux, n'est-ce pas ?



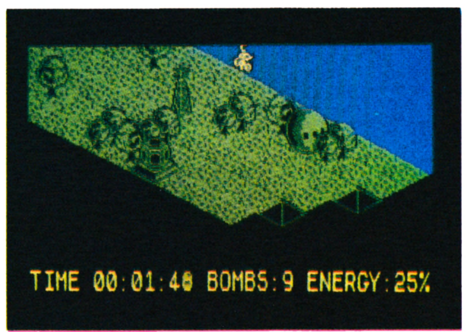
Bon écoutez, c'est toujours Astérix qui est en tête des ventes de softs sur Amcharge, je veux bien que le jeu soit marrant mais faut pas pousser ! Essayez plutôt Agent XII, ça c'est du jeu !! Surtout que la musique de la première partie est fa-bu-leu-se. Arkanoid II en tête des locations, là ça va, je ne dis rien.

Si vous venez nous voir à Amstrad Expo, vous pourrez vous initier aux joies du téléchargement, histoire de vous faire la main. Vous pourrez aussi poser toutes les questions que vous désirez. Au moment où j'écris cet article, c'est plus de 220 logiciels de jeu que vous pouvez vous procurer, sept jours sur sept, 24 heures sur 24, où que vous soyez en France grâce au 3615 AMCHARGE.

Je vous présente maintenant un jeux que vous pourrez trouver dans le catalogue d'Amcharge.

GLIDER RIDER DE QUICKSILVA

Ce jeu est l'un de mes préférés parmi tous les jeux qui existent sur Amstrad CPC. C'est en grande partie dû à sa bande sonore que je trouve tout à fait remarquable. Il s'agit d'une musique originale et particulièrement rythmée. Si vous avez connecté votre CPC à l'ampli de votre chaîne hi-fi, je vous recommande chaudement l'acquisition de ce jeu. Le jeu justement, voyons de quoi il retourne. Vous êtes sur une île, toute verdoyante et assez déserte. Comme l'île est grande, vous avez pensé à amener votre moto tout-terrain pour la parcourir. Rapidement, vous remarquerez que votre objectif se trouve au centre de l'île. C'est une forteresse, dont le mur d'enceinte semble infranchissable avec votre moto. Pourtant, c'est votre objectif et vous devez la détruire. Pour cela, vous allez utiliser un Deltaplane. J'en connais qui ont déjà joué sans jamais avoir pu utiliser ce Deltaplane, je vais donc vous expliquer rapidement comment on s'envoie en l'air dans ce jeu. Il faut tout d'abord repérer une pente assez longue, puis, au guidon de votre engin, vous allez vous élancer et, au moment où vous arrivez en bas, vous tirez rapidement le joystick dans le sens contraire de la descente, et là, ô surprise, ô merci grand maître Robby, votre motocyclette se transforme en aile-delta. Vous pouvez alors vous déplacer selon les mêmes touches de direction ; cependant prenez garde, il vous faudra toujours être à altitude raisonnable car si vous volez trop près d'une pente ou d'une butte, vous retombez sur votre moto (attention de bien tomber sur la selle). Autre chose : c'est uniquement en Deltaplane que vous pourrez accomplir votre œuvre de destruction ; effectivement, lorsque vous appuyez sur la touche de feu, vous larguez une des neuf bombes que vous transportez. Il y a toutefois un ou deux "hic" qui rendent le jeu très dur. Premièrement, vous jouez contre le temps ; deuxièmement, il est très difficile d'approcher de la forteresse car des tourelles de protection vous bombardent de faisceaux magnétiques, empêchant ainsi toute approche et vous pompant votre énergie très rapidement. Pour ma part, j'ai depuis longtemps abandonné et me contente de charger le jeu pour en écouter la bande sonore à fond dans les bureaux de la rédaction. Si par hasard vous réussissez à terminer votre mission, il faut ensuite vous transformer en aile-delta et survoler la mer alentour, où un sous-marin vous attend pour vous embarquer et vous emmener sur d'autres missions. Tous les amoureux de leur CPC se doivent de posséder ce jeu au charme particulier et à la musique tonitruante.







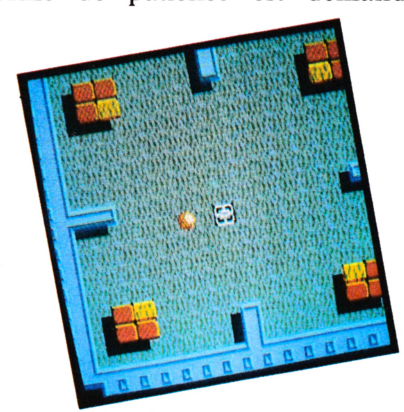
LE TITA

Stop, laissez tout tomber, voici un soft complètement exclusif dans votre magazine préféré, et c'est du tout bon ; la dernière révélation de Titus. Aucun rapport avec les dernières sorties de cet éditeur, Fire & Forget et Off Shore Warrior, ni même avec le prochain, Galactic Conqueror. Il s'agit d'un casse-briques... Mais attention les yeux, pas n'importe lequel !

Je commencerai par un mot, un tout petit mot... Génial, ce soft est tout simplement génial. Une rapidité que plus, tu meurs. Rien qu'en le regardant pour prendre les photos, Pierre s'est chopé un mal de mer, il était tout retourné, le pauvre. Mais moi, foi de Lipfy, descendant d'illustres marins vikings, j'ai assuré et c'est pour cela que l'on m'a choisi pour faire le test.

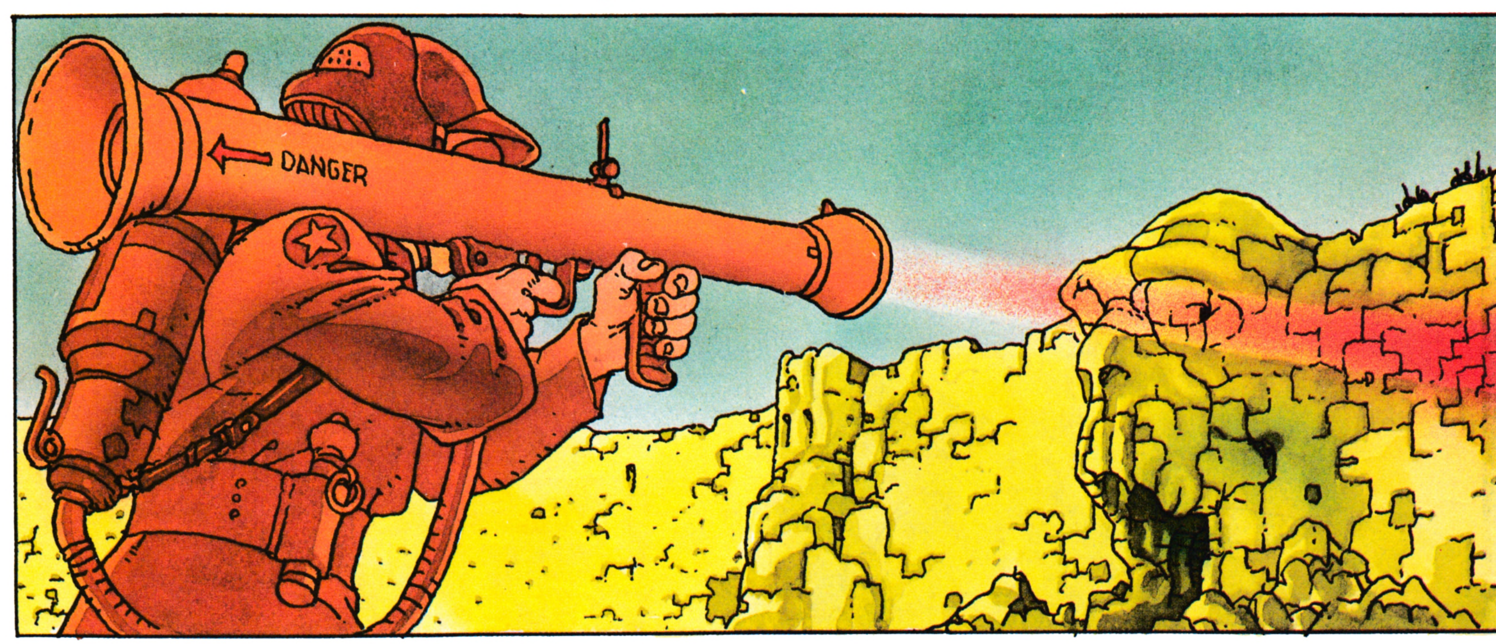
COMME UNE BOULE DE FLIPPER

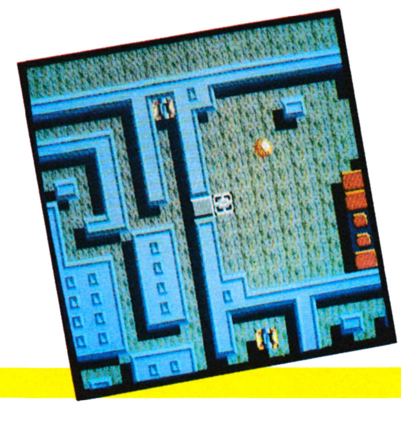
Je vous explique pas le délire ; tu te retrouves pépère avec ta p'tite balle et ta raquette au milieu de briques, pire que sur un chantier. Rien à voir avec Arkanoïd ; ici, la balle, tout au moins au début, ne peut s'échapper dans un abîme sans fond. Par contre, il faut essayer de dégommer toutes les briques pour passer au tableau suivant. Au début c'est simple, on est dans un carré, les briques sur le côté, et on se les aligne. Mais après, ça devient du délire. Déjà, il faut trimbaler sa balle dans plusieurs parties du tableau. Alors, pour cela, une certaine forme de patience est demandée, tendance quasiment flegme britannique. Mais c'est super. Heureusement, il est possible de coincer la balle dans la raquette, et de la relancer dans une nouvelle direction, mais il faut bien connaître la technique. En effet, si vous allez trop vite, la balle passe au travers de votre raquette.



UN BRIQUE A BRAC

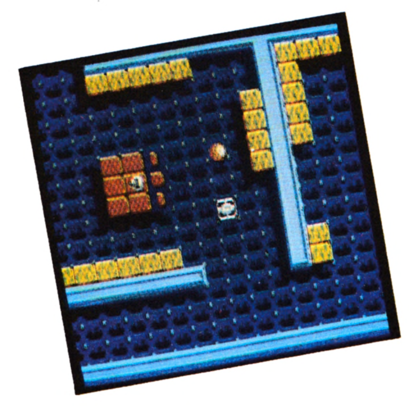
Il n'est pas toujours évident de finir les tableaux, mais on croise parfois sur sa route des briques marquées fin qui permettent de passer au niveau supérieur. Côté problèmes, y'en a un paquet, entre les têtes de mort vertes, qui, si elles sont inoffensives pour vous, ne le sont pas pour la balle, les têtes de mort blanches qui, elles, ne font pas de distinction, les briques entourées de rouge qui ne laissent passer que la balle et celles entourées de vert qui la bloquent mais laissent passer la raquette... Il existe aussi des briques rouges que la balle doit frapper plusieurs fois avant qu'elles ne disparaissent. De plus en plus fort, certaines briques se forment au fur et à mesure que vous passez dessus ; elles peuvent être très utiles pour limiter le champ d'action de la balle, mais il faudra bien faire attention de ne pas enfermer la balle là où il n'y a pas de briques ; de même il vaut mieux ne pas se retrouver séparé de la balle par le mur, bien qu'on puisse toujours espérer que la balle soit suffisamment



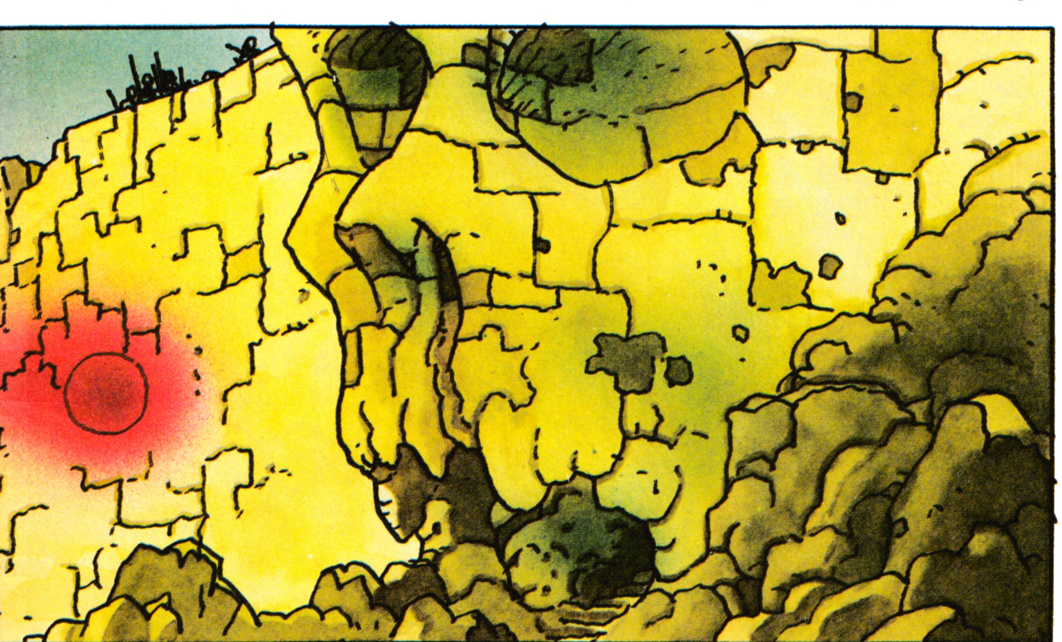


N DE TITUS





balaise pour détruire les briques et passer au tableau suivant. Il va vous falloir pas mal de temps pour apprendre tout ce que l'on doit faire pour passer les quatre-vingt-trois tableaux (peut-être plus dans la version du commerce) de ce jeu fabuleux. Parfois, il faudra se servir de barrières pour protéger votre balle des têtes de mort ; à d'autres moments, il faudra lui tracer un chemin au milieu de briques grises, que seule la raquette peut détruire, en évitant autant que faire se peut ces mêmes têtes de mort.



LA STRATEGIE DU POUSSE BABALLE

On n'a jamais fait jeu aussi complet dans ce style. Il ne faut pas simplement savoir se servir de son joystick, mais aussi de sa tête ; de véritables stratégies sont à mettre en place. Dédales à la Gauntlet, principe de casse-briques, ouverture des passages style Boulder Dash, que voulez-vous de plus ? C'est un vrai jeu de billes qui s'installe après les premiers tableaux résolument casse... briques. Il faut se débrouiller pour que la balle aille approximativement dans la direction désirée, de façon à lui faire prendre des couloirs par lesquels elle pourra atteindre les premières briques que vous avez pu repérer. Comme dans tout bon circuit, les pièges les plus odieux vous attendent ; par exemple, le tableau onze se joue exactement comme un casse-briques classique, puisque le bas du tableau est composé de deux rangées de briques entourées de rouge qui laissent passer la balle mais pas votre raquette, puis d'une rangée de têtes de mort. Ce qui a pour conséquence non seulement de vous faire perdre une de vos neuf vies mais aussi de vous faire recommencer le tableau au début. Il existe même dans certains tableaux des briques mouvantes, des télétransporteurs qui placent votre raquette à l'endroit où se trouvait la balle et inversement, et surtout on trouve des flaques d'huile qui vous font perdre le contrôle de votre raquette. A ce propos, j'aimerais vous faire part de ma petite expérience.

Lorsque vous entrez dans un nouveau tableau, la première chose à faire est d'essayer de comprendre comment en sortir et surtout comment éviter les pièges. En effet, l'écran ne représente pas tout le tableau et, en l'absence d'un radar qui eût été le bienvenu, il faut aller voir.

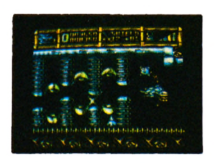
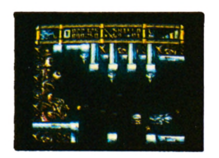
LA FIN JUSTIFIE LES MOYENS

Vous verrez, quand vous serez entré dans l'univers de Titan, il vous sera impossible de vous en échapper avant d'avoir détruit la dernière brique du dernier tableau. Déjà, dès la présentation, on se rend compte que l'on est face à une situation pas banale. L'écran est divisé en trois ; en haut, on peut suivre les règles du jeu avec le minimum à savoir pour jouer de façon satisfaisante, alors qu'en bas un petit historique de la naissance du soft est suivi par la merveilleuse fable de La Fontaine, *le Corbeau et le Renard*, tout cela en scrolling horizontal. La fin est à la hauteur de la présentation : le tableau des high scores est sur fond de feu d'artifice, fantastique ! L'auteur a pris huit mois pour nous concocter ce petit chef-d'œuvre, ainsi que quelques tubes d'aspirine. Combien de temps vous faudra-t-il pour le finir ? J'ai gardé le plus fort pour la fin ; le jeu est super, les graphismes en seize couleurs nickel, mais le plus fantastique est la rapidité. Certains possesseurs de machines plus puissantes n'en reviendront pas. Non les "huit bits" ne pourront pas mourir tant qu'il existera des programmeurs aussi géniaux pour les animer ainsi. Les scrollings sont d'une fluidité telle qu'on serait tenté de mettre une bassine sous l'écran pour les récupérer. Ne ratez surtout pas la sortie de ce jeu, ou alors achetez un autre journal, je ne veux plus écrire pour vous.

Lipfy qui pèse ses mots et qui, s'il n'a pas mis 100 % à toutes les notes, s'est retenu pour bien montrer qu'il n'a pas été acheté par l'éditeur. Les notes n'engagent que l'auteur, c'est-à-dire moi.

TITAN de TITUS
K7 : 140 F
Disk : 180 F

Graphisme :	98 %
Son :	90 %
Animation :	100 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	95 %
Scénario :	85 %
Ergonomie :	100 %
Notice :	test sur préversion
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	100 %

CYBERNO

L'auteur de ce soft s'appelle Rafaelle Cecco. Et comme tous les possesseurs de CPC le savent, Rafaelle Cecco est un type qui assure bien. Avant même sa sortie, son soft est un méga hit en puissance sur Amstrad CPC. Le talent de l'équipe Hewson n'est plus à démontrer ; CYBERNOID II est le digne successeur de Cybernoïd premier du nom, que tout le monde connaît bien.

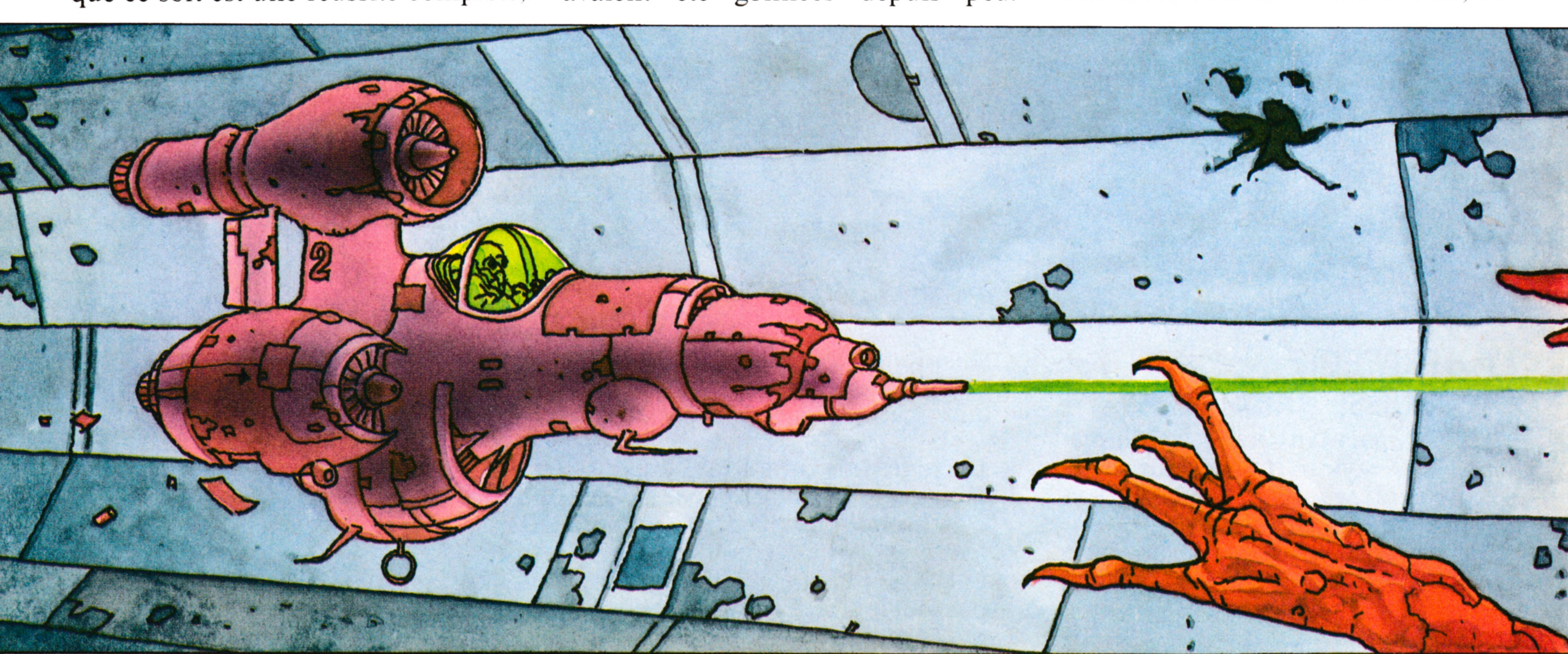
Y A PAS GRAND-CHOSE A DIRE

Eh oui, les graphismes sont encore plus beaux et le mode basse résolution de l'Amstrad CPC est remarquablement bien utilisé. La musique est entraînante, enivrante et exploite bien les possibilités du processeur sonore. L'animation est sans faille, et l'on reconnaît sans mal la patte de Rafaelle. Que dire, si ce n'est que ce soft est une réussite complète, même s'il ressemble un peu trop à son prédécesseur ? Mais ça, je crois qu'on ne s'en plaindra pas trop. Déjà, à la rédaction, nous attendons impatiemment le prochain soft de Rafaelle. Alors, pensif, j'ai regardé la fenêtre et, en écoutant la bande son de CYBERNOID II, je me suis projeté quelques années plus tard.

SCIENCE-FICTION

Ce numéro 108 d'*Amstrad Cent Pour Cent* de novembre 1997 devrait rester longtemps dans les annales ; comme à notre habitude, nous testons en exclusivité le dernier soft de Rafaelle Cecco. Rien de surprenant jusqu'à présent, mais rappelons que Rafaelle a déclaré à l'occasion du dernier PC Show de Londres qu'il quittait Hewson pour prendre sa retraite. A 73 ans, l'homme est depuis longtemps l'un des créateurs de jeux informatiques les plus célèbres de la galaxie.
La très grande qualité de ses jeux sur CPC a grandement contribué à relancer les ordinateurs de la marque Amstrad, après le flop des machines ludiques en début d'année 1991. Souvenez-vous de l'engouement du public lorsque Hewson annonça le premier jeu en 4 096 couleurs sur Amstrad CPC. Noël 1991 fut un grand moment pour la firme d'Alan Sugar, puisque c'est plus de deux millions de personnes qui se sont arraché les déjà vieux CPC 6128, dont les capacités avaient été gonflées depuis peu. Pourtant, en septembre 1991, l'annonce des CPC 6128 version 2 n'avait pas connu le retentissement auquel était habituée la société anglaise à l'annonce de chacune de ses nouvelles machines.
Pour les gens qui reviendraient d'un voyage touristique autour de Tionisla, précisons que les CPC 6128 version 2 sont pourvus du CRTC 24845, lui permettant d'offrir une résolution de 320 points par 200 en 256 couleurs pour le mode 0, de 640 par 400 en 512 couleurs pour le mode 1, et le fabuleux mode 2 en 1 024 sur 1 024 points en 4 096 couleurs parmi une palette de seize millions. Mis à part les 4 Mo de mémoire vive et les 1 024 ko de Ram vidéo, l'ordinateur reste compatible avec les anciens modèles de 6128 permettant d'utiliser la logithèque des quelques millions de softs disponibles pour la machine.

Mais revenons à Rafaelle Cecco et à son dernier jeu, Cybernoïd IX, sous-titré "The Soon's Come Back of Zorba". Attention, ça déménage dès la présentation du soft ; pendant le chargement des 256 000 niveaux du jeu, il vous est proposé de choisir entre trois drapeaux, anglais, français ou allemand. Si vous possédez le multisynthétiseur polyphonique de la société Technimusique, vous serez accueillis par une charmante voix s'exprimant dans la langue précédemment sélectionnée, le tout sur fond musical en stéréo. Attention, ne







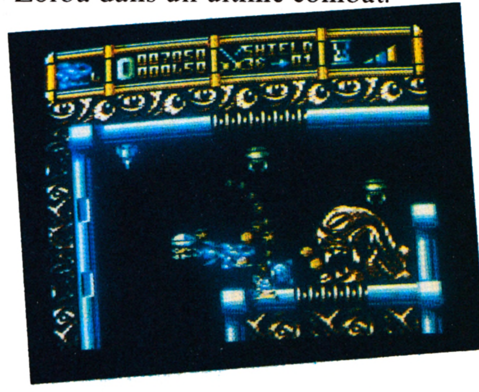
Cent pour Cent
EXCLUSIF

vous précipitez pas à la fenêtre, les bruits de bataille que vous entendez ne proviennent pas de quelques croiseurs interstellaires qui feraient feu sur une armée de navettes jupiteriennes au-dessus de votre immeuble ; non, c'est tout simplement la bande sonore du jeu, qui annonce la couleur. Justement, l'animation en freescape et en temps réel que vous pourrez voir pendant le chargement est une petite prouesse technique, puisque 16 384 couleurs sont affichées simultanément à l'écran de votre moniteur multisync.

CHOISISSEZ VOS ALLIES

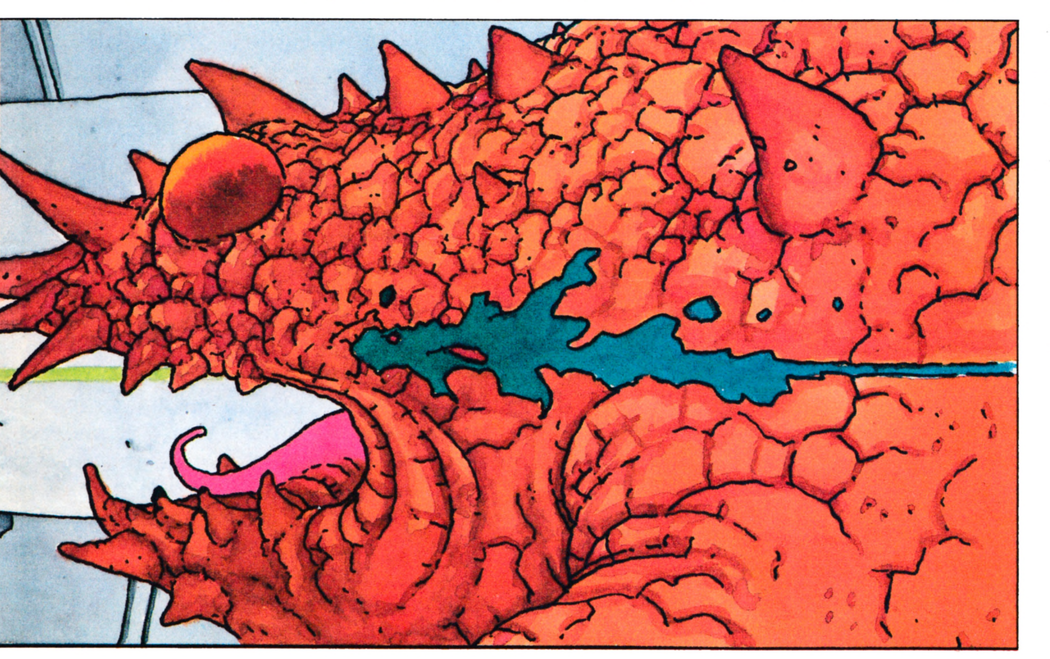
Si votre machine est équipée du network Amstrad, vous pourrez jouer en réseau avec seize autres CPC. Chacun des joueurs, partant d'une salle différente, se retrouvera dans la dernière salle de chaque niveau pour affronter un des sbires de Zorba.
Si vous êtes un CPC égaré dans la neuvième circonscription galactique de Zaonce, vous pourrez vous connecter sur le 3628 (le Télétel par satellite) et affronter d'autres joueurs de la galaxie. Plusieurs choix vous sont alors proposés : vous pourrez décider de créer une alliance de joueurs ou rallier une alliance déjà existante. Les vaisseaux d'une même alliance peuvent s'amarrer les uns aux autres ; un vaisseau d'une puissance de feu supérieure est alors créé. C'est le joueur connecté depuis le plus longtemps qui devient chef de l'alliance et capitaine du gros vaisseau ; c'est lui qui dirigera le vaisseau avec son superstick. Les autres membres de l'alliance occuperont les postes de tir et pourront s'envoyer des messages par le biais d'une messagerie interne au vaisseau. Quand un joueur est resté à un poste de tir pendant quinze minutes au minimum, il peut se désamarrer, et devient alors un croiseur ; un réacteur supplémentaire apparaît sur son vaisseau, et sa vitesse de déplacement est doublée. Les gros vaisseaux, appelés masterships, d'alliances différentes, peuvent s'opposer dans de longs combats ; cependant, il ne faut pas oublier les autres dangers. On remarquera notamment la superbe animation des dinosaures et autres diplodocus de métal, qui sont les monstres les plus coriaces du jeu. Les volcans, que l'on trouvait déjà dans le premier Cybernoïd (en 1988, c'est dingue comme le temps passe), sont criants de vérité et certains passages au-dessus des rivières de lave vous donneront des sueurs froides.

Je vous passe le détail des graphismes et de la bande son qui sont absolument incroyables ; pour cela, reportez-vous au vidéo-disque du journal, qui remplace les photos d'écran depuis l'avant-dernier numéro, je vous le rappelle. Justement, surprise agréable, en appuyant sur la touche F10 du clavier, le message suivant apparaît en bas de l'écran : Insert your data video-disk. Cela laisse à penser que des vidéo-disques de scénario verront le jour ultérieurement et devraient être compatibles avec le VD-450 d'Amstrad.
Dans Cybernoïd IX, il n'y a pas de score. Seuls les points de niveau sont comptabilisés ; chaque fois que vous terminez un niveau, seul ou avec votre alliance, vous gagnez un point. Il vous en faudra 256 000 pour affronter Zorba dans un ultime combat.



L'auteur affirme que, à raison de quatre heures de jeu par jour, il faudra à un bon joueur environ deux ans pour finir Cybernoïd IX. Impressionnant, non ? Lorsque vous quittez le jeu par la fonction Quit, l'état de votre partie se sauvegarde dans la configuration interne de votre CPC ; ainsi, quand vous reprenez la partie, vous êtes automatiquement envoyé dans le niveau correspondant à votre nombre de points de niveau.
Je pourrais passer des heures à vous parler de Cybernoïd, mais il vaut mieux que vous le découvriez par vous-même. A l'instar de CYBERNOID II (un des meilleurs jeux de l'année 1988, je crois), ce soft constitue un achat obligatoire !!!

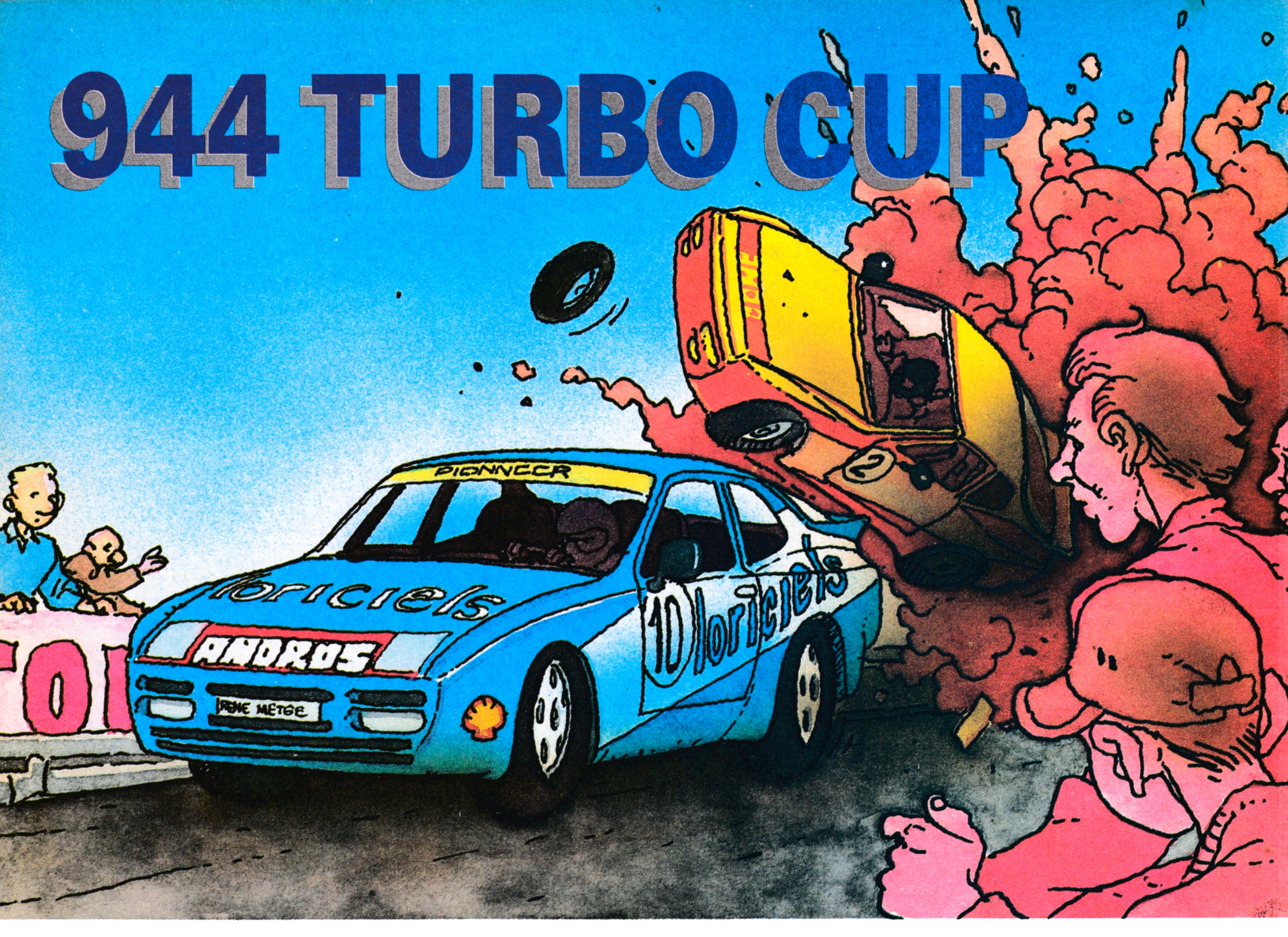
Robby & Orgy (héhéhé)



CYBERNOID II de HEWSON
Distribué par US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 135 F

Graphisme :	96 %
Son :	92 %
Animation :	93 %
Difficulté :	95 %
Richesse :	94 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	75 %
Longévité :	92 %
Rhaa/Lovely :	99 %

944 TURBO CUP



Attention, les images qui vont suivre peuvent choquer les âmes sensibles. A celles-ci nous conseillons de s'enfoncer bien à fond dans leur siège baquet et de vérifier leur harnais de sécurité. Tout est O.K. ? Dans un rugissement infernal, la belle Porsche 944 décolle.

Bon, autant mettre les choses au point, ce test n'est pas complètement un test. Il a bien sûr été réalisé, mais avec une version qui n'était qu'une ébauche, une préversion de ce qui arrivera bientôt. Les photos que nous allons vous dévoiler ne sont pas, elles non plus, définitives ; il manque quelques éléments qui seront ajoutés par la suite et dont je vous ferai part au fur et à mesure de cet article.

UN PETIT TOUR DE CHAUFFE

Attendez, attendez, ne partez pas tout de suite, il y a quelques petits choix à effectuer ; non, ça ne durera pas longtemps et en plus cela peut être capital pour votre partie. Tout d'abord le choix du circuit : quatre parcours sont disponibles sur la version disquette (pour la version cassette, les auteurs ne savent pas encore s'ils mettront un seul ou plusieurs parcours, que le joueur devra charger en positionnant correctement la cassette). Ces quatre circuits font partie des circuits sur lesquels se disputent les manches de la Turbo Cup. Ils ont pour nom Paul-Ricard, Magny-Court, Nogaro et Dijon-Prenois. Chaque circuit étant différent, les temps de qualification diffèrent aussi, normal.

ATTENTION C'EST DANS LA BOITE !

Le deuxième choix est encore plus important : il s'agit de savoir quel type de boîte vous voulez utiliser. Trois types sont accessibles. Le premier est la boîte automatique : les vitesses passent automatiquement quand vous accélérez et inversement lorsque vous ralentissez ; c'est le système utilisé dans Crazy Car de Titus. Le second, assez classique dans ce genre de jeu, comme dans 3D Grand Prix, est la boîte semi automatique : il suffit, pour passer la vitesse supérieure, de pousser le joystick vers l'avant et d'appuyer sur le bouton de feu, et le contraire lorsque l'on veut rétrograder. Mais accrochez-vous, car c'est là une petite nouveauté, le troisième type est la boîte complètement mécanique : comme les précédentes, cette boîte possède cinq rapports, mais, pour les passer, il faut se servir du bouton de feu comme embrayage, puis déplacer le joystick, comme un changement de vitesse, en haut à gauche pour passer la première par exemple. C'est absolument éclatant, mais assez difficile à jouer ; cette version n'est à utiliser que par les obsédés de la conduite automobile et seulement lorsqu'ils ont déjà eu de bons résultats avec les autres boîtes.

ETRE OU NE PAS ETRE... QUALIFIE

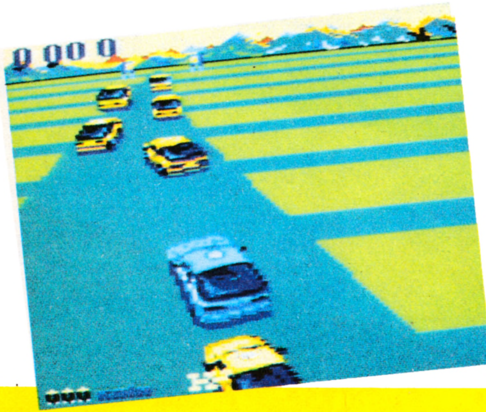
Telle est la question. Pour ceux qui, habitués à la malchance ou ayant besoin d'un long apprentissage, désireraient quand même participer à la course, sachez que les auteurs, dans leur grande bonté, n'ont pas rendu cette épreuve éliminatoire. Vous vous retrouverez simplement assez loin sur la grille de départ, dans les vingtièmes, quoi ! Sur une compétition comptant vingt-quatre voitures, dont la vôtre, il n'y a pas de quoi pavoiser. Bon, cela dit, pour les courageux qui ne s'engagent pas dans un soft avec un moral de perdant, voici ce qui les at-



tend. La qualification ne dure qu'un tour ; c'est pas beaucoup, me direz-vous, mais quand on sait que la course n'en dure que deux, on comprend déjà mieux la rapidité de ce genre d'épreuve. Mais revenons-en plutôt à cette course.

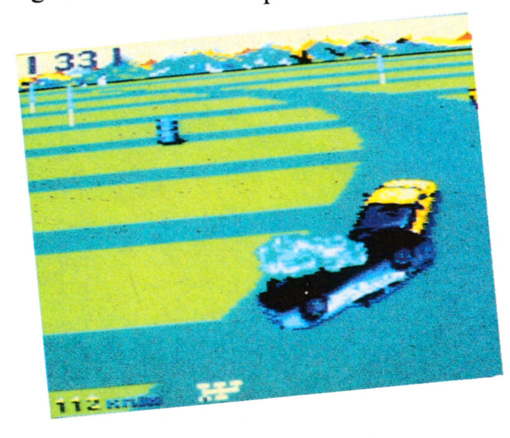
GAUCHE, DROITE OU TOUT DROIT

Maintenant, place à l'imaginaire. Tout d'abord, vous êtes René Metge. Et de plus, les images que vous découvrez ne sont pas ce que vous aurez définitivement sur vos écrans à la sortie du soft. Peut-être ne comprenez-vous pas le pourquoi d'un tel test ? C'est simplement pour que vous puissiez voir le plus tôt possible ce que peut donner ce jeu. Mais pour que vous ne soyez pas trompés dans vos appréciations, je vais vous commenter un peu les photos en vous indiquant ce qui est susceptible de changer. Tout d'abord, va se rajouter en haut et à droite de votre écran la position de votre voiture ; en effet, c'est la moindre des choses dans une course de connaître ses chances d'arriver premier ou même simplement d'améliorer son classement par rapport aux courses précédentes. Ensuite, ce qui concerne l'affichage de la vitesse, en bas de l'écran, va être rendu plus lisible : chiffres plus gros, couleurs différentes, etc. Déjà vous pouvez quand même vous rendre compte des graphismes qui, eux, ne changeront plus ; pendant la course, y'a intérêt à ce que ça bouge et, à ce sujet, pas de problème, tonneaux et tête-à-queue sont au rendez-vous. Le sprite de la voiture possède cinq positions : on peut voir la voiture de dos et de chaque côté, à droite et à gauche, dans deux positions de virage. Mais, si l'on s'amuse à bousculer ses petits camarades et que l'envie vous prend de faire des tonneaux, sept positions sont alors à votre disposition pour une cabriole monstrueuse dans la fumée et, bien sûr, les vapeurs d'essence ; votre voiture vous apparaîtra sous toutes ses coutures, avec même parfois le coffre ouvert (un peu comme celle de Septh). Allons, ne pleurez pas, cela ne vous fera pas pour autant





abandonner la course, vous pourrez quand même repartir ; évidemment, vous aurez perdu du temps et surtout des places. Si le tête-à-queue, lui, est moins spectaculaire, il est très bien fait car il rajoute aux cinq positions normales sept autres positions donnant vraiment une impression de glissade sans à-coup.



L'AMBIANCE EST A LA COURSE

Abordons maintenant le côté décors. Là, pas de problème, c'est véritablement l'ambiance de course. Tout y est pour vous donner l'impression de participer à la Turbo Cup : les tribunes, les panneaux de publicité, malheureusement vierges, des bidons d'huile qui jalonnent la piste et, dans le fond, différents décors qui suivent à merveille les virages. Pourquoi autant de décors ? me direz-vous. Cela présente deux avantages. D'une part, cela donne des repères pour négocier les virages et pour savoir quand freiner et réaccélérer. D'autre part, cela vous plonge vraiment dans l'ambiance de la course.

Mais il est temps maintenant que je vous parle un peu de l'impression que donne la conduite d'un tel engin. Au niveau de la rapidité du défilement de la route, c'est honnête, suffisamment rapide (que les gens qui ont peur de retomber sur une horreur dans le style Out Run se rassurent). Par contre, on ne sent pas tellement la voiture ; mais je dois l'avouer, lorsque j'ai testé ce jeu, le son n'était pas encore fait. Les auteurs m'ont assuré que celui-ci tiendrait compte du régime moteur, ce qui devrait rendre la conduite plus facile, puisque l'on pourra apprécier facilement à l'oreille si l'on arrive trop vite dans un virage. Un dernier tour dans la présentation : la musique n'est pas mal du tout et en plus il existera un tableau des high scores par circuit. On regrettera tout de même que les auteurs n'aient pas prévu un championnat sur les quatre circuits ; en effet, chaque course est séparée des autres au niveau des scores.

Dans l'ensemble, si l'on peut considérer que 944 TURBO CUP n'est pas le soft de l'année, c'est quand même un bon produit, que l'on peut sans problème introduire dans sa logithèque.

944 TURBO CUP de LORICIELS
(vendu avec un modèle réduit de la voiture de René Metge)
K7 : 199 F
Disk : 249 F



Graphisme :	75 %
Son : 75 % (la musique uniquement)	
Animation :	70 %
Difficulté :	80 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	75 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	75 %
Rhaa/Lovely :	75 %




LA GUERRE DU 21 eme SIECLE: APACHE GUNSHIP
GUNSHIP™
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE
DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION
MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

OPERATION WOLF

OPERATION WOLF est un jeu très sympa. OPERATION WOLF est un jeu où il n'est absolument pas besoin de réfléchir. OPERATION WOLF est un jeu où il faut tout le temps tirer sur tout ce qui bouge. OPERATION WOLF, c'était d'abord un jeu d'arcade comme on en trouve dans les salles du même nom.

OPERATION WOLF, c'est donc un jeu d'arcade où vous avez une mitraillette dans la main et vous fusillez tout ce qui s'anime sur l'écran. OPERATION WOLF est un jeu particulièrement défoulant, si vous voyez ce que je veux dire. Généralement, pendant que vous jouez à OPERATION WOLF, votre nana s'ennuie et se fait draguer par le type qui s'ennuie aussi en attendant de prendre votre place.

Dans OPERATION WOLF, vous faites une entrée remarquée dans le camp de vos ennemis et vous les flinguez tous. Remarquez, ils essaient tous de vous flinguer et ils y mettent les moyens : du pauv' mec qui vous balance son couteau de commando dans la tronche à l'hélicoptère de combat en passant par l'automitrailleuse. Bref, ça bouge énormément ; il y a parfois beaucoup de monde et de choses à l'écran, sans oublier que le décor scrolle continuellement de gauche à droite comme si vous avanciez tel un Rambo, la Kalash' à la main, en arrosant tout de pépins en plomb. Et puis il y a aussi des bruitages infernaux, des explosions dans tous les coins d'écran et surtout des sprites très gros.

Bref, il était très prétentieux de vouloir adapter un tel jeu sur un micro-ordinateur. La tâche était tellement colossale que, lors de sa transposition sur un CPC, il devait y avoir obligatoirement quelque chose qui allait clocher. Je sais pas moi, un scrolling saccadé, des sprites minables, des bruitages inexistants, une gestion du joystick à mourir, des couleurs pisseuses...



Et pourtant voici, à chaud, les impressions des personnes qui ont pu voir OPERATION WOLF sur Amstrad CPC.

Sined : Wouuaw putaing, il est trop rapide !!

Septh : Il est trop rapide wouuuaw putaing hey cong !!

Lipfy : Ah ouais, c'est dommage, c'est pas un simulateur, mais ça assure.

Miss X : Quand est-ce qu'ils adaptent les Schtroumpfs sur CPC ?

Le chef : Hahaha !! Ça c'est du soft mes cocos !! On va pouvoir entraîner correctement la bleusaille au tir à vue !

Patrick : Oh cong, c'est fait par la même boîte qu'a fait Wizball, c'est donc normal que ça soit canon !!

Ma sœur : Robby, c'est toi qui m'as piqué ma crème Nivea ?

Franck Einstein : Holalala, quand j'l'ai vu j'croyais qu'j'étais encore sur mon Archimedes. Même que ma femme n'arrête plus d'm'en parler.

Doc' Amiga : Ouaip, je vais revendre mon Amiga, moi.



Ma sœur : Allez Robby, rends-moi ma crèmeuuu...

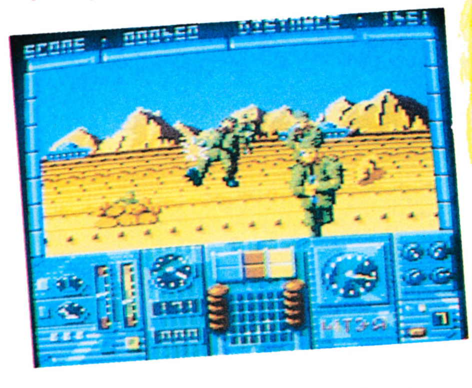
Ouaip, aussi incroyable que cela puisse paraître, ils l'ont fait !! Les programmeurs d'Océan ont assuré, mais alors comme des bêtes !!!!!!!!!!!!!!! (j'mets 15 points d'exclamation pour bien marquer la chose). Le jeu est en mode 0 et 16 couleurs, et il est identique à la version d'arcade. Bruitages, graphismes, sprites énormes, action trépidante, de très nombreuses choses à l'écran. Il y a parfois trois hélicoptères, plusieurs petits bonshommes, des autochenilles, des ennemis en premier plan (gros sprites) et des explosions, le tout sur le même écran et sans perte de vitesse. C'est fou !! Sans rire, si vous aimez les jeux d'arcade, voilà la meilleure conversion d'un tel jeu sur CPC.

Comble du comble, le jeu est trop rapide !!!! Mais je vous promets qu'on ne s'en plaint pas. Ne cherchez pas plus longtemps, matez les photos et foncez vous procurer OPERATION WOLF sur CPC ; c'est carrément du délire ce jeu, et qu'est-ce que c'est dur !! Venez tous à Amstrad Expo, vous pourrez jouer à OPERATION WOLF sur CPC et sur la borne d'arcade !!

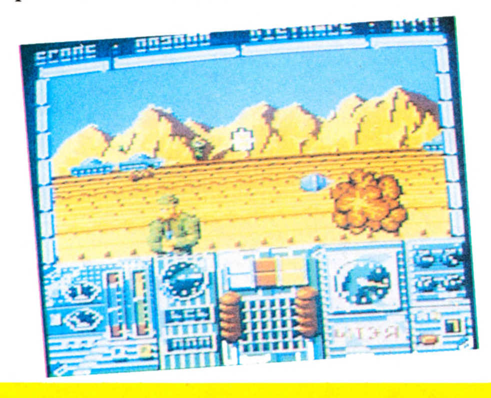
Robby complètement vert

RAMBO III

Bon, on se souvient que le second film relatant les exploits de Rambo/Stallone avait été adapté sur CPC. Ça ressemblait beaucoup à ce qui faisait fureur à l'époque, une sorte de Commando en moins bien. Au moment où j'écris, je n'ai pas encore vu Rambo III, le film, par contre j'ai le soft et je puis vous dire que ça décoiffe un max' !!!



Le soft que nous avons eu n'était pas définitif et nous n'avons joué que la première partie, qui semble être aussi la plus spectaculaire. Après redéfinition des touches du clavier (because j'aime bien jouer au clavier, moi), le jeu affiche en bas de l'écran ce qui paraît être le tableau de bord d'un blindé avec ses manettes de direction. La fenêtre principale montre un décor qui ne scrolle pas mais qui bouge drôlement. Pas de problème, l'effet de relief est super bien rendu. Nous voyons effectivement une ligne d'horizon et, derrière, une chaîne de montagnes. Les montagnes bougent et l'horizon bouge, tous deux dans le sens de la hauteur de l'écran. C'est pas évident à expliquer mais comme je le disais ça donne réellement une impression dingue de relief et c'est du jamais vu sur CPC.
Maintenant, passons aux choses sérieuses. On dirige sur cette fenêtre un curseur qui ressemble fort à un viseur et qui en a la fonction. En appuyant sur le bouton de feu, ça sulfate !! Dès le départ, c'est le délire. Surgissant de l'horizon, des hommes en complet vert kaki foncent sur vous, arme au poing. L'animation est superbe et les sprites des mecs au premier plan énormes !! Couvrant l'action des hommes, des blindés se pointent au loin, se tournent vers vous et arrosent ! Pas le temps de chercher à comprendre, il faut riposter, d'autant plus que plein de types en kaki continuent à vous arriver droit dessus, certains vous balançant des grenades au passage, d'autres planqués derrière des sacs de sable. Il y a des explosions un peu partout.
Et pendant que vous avancez vers les mecs (ou le contraire), que les chars tirent et explosent, le décor continue à sauter, l'animation ne se ralentit pas le moins du monde.
Au bout d'un moment, on commence à être habitué à l'action, on tue les types qui s'approchent trop, on éclate les blindés qui se font trop menaçants et... suprise !! des hélicoptères débarquent d'on ne sait où et vous passent au-dessus à un vitesse folle. Je n'ai pas réussi à en abattre un seul. Généralement, à ce moment du jeu, j'ai tellement été touché que c'est fini pour moi.



Bin oui, Rambo III et Operation Wolf sont tous les deux réalisés par Ocean. Alors, les programmeurs ont dû trouver un truc, là, parce que les deux jeux, sans être identiques, se ressemblent beaucoup dans ce qu'ils ont de mieux : des sprites parfois énormes et une animation jamais vue auparavant sur CPC. Comme quoi, on n'avait encore rien vu sur nos bécanes chéries. Les types d'Ocean ont fait fort et cela laisse augurer de futurs jeux assez géants. Vous allez être surpris par l'animation, je pense, et l'ensemble bruitages-animation-graphismes est détonant !!
Bref, entre Rambo III et Opération WOLF, je ne sais plus où donner de la tête. Côté ludique, la fin d'année va être béton !!

Robby IV (na !)



SKATEBALL



Screenshot on ST
Screenshot on ST
Screenshot on PC
Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.
Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.
Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.
Votre but : gagner mais d'abord... survivre !
Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC
fnac
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT
UBI Soft
Tél. (1) 48 98 99 00

PACMANIA



Pacman, un des premiers jeux vidéo - certains affirment même que c'est le premier - a subi dans les salles d'arcade de nombreuses transformations, comme l'apparition de la 3D. Le voilà qui recommence, mais cette fois-ci sur votre CPC, et cela en exclusivité dans *Amstrad Cent Pour Cent.*

PETIT PACMAN DEVIENDRA GRAND...

Pourvu qu'il mange beaucoup de petites pac-gommes, et que les petits fantômes ne le mangent pas. Et de cela, pas question tant que je serai spectateur de cette petite balle se fendant d'un grand sourire. Il est vraiment trop mignon. Bon, il est temps de vagabonder à travers les couloirs de Block Town, la cité où Pacman et sa petite famille ont décidé d'élire domicile ; enfin, pour la petite famille, vous vous reporterez au dessin animé parce que, là, il n'en est pas question. Que voulez-vous, c'est déjà bien beau d'animer PACMAN et les ignobles fantômes gloutons ; alors, si, en plus, il faut animer des personnages qui n'ont rien à voir avec le jeu... Bon, les décors sont posés, l'historique a été expédié plus que rapidement, allons voir un peu ce qui se passe dans le Pac-monde. Kerbondiou, euh... excusez-moi, je voulais dire Pac-bondiou. Voilà qui ne va pas être facile, j'ai déjà cinq gloutons à mes trousses et pas la moindre Pac-gomme en vue. Ah, au détour d'un virage, en voilà une qui apparaît ! Il était temps, les pauvres gloutons, tout fiers de leur blancheur, reprennent leur vraie couleur, le noir, couleur de la mort et des méchants. Et que voulez-vous qui définisse mieux les fantômes gloutons que des êtres morts et méchants ?.



PAS QUESTION DE ME FAIRE PRENDRE DE VITESSE

Bon, passons un peu voir ce qui se passe au second niveau, dans le parc de Pacman. Attention, il y a un bonus en jeu ; je me dépêche donc de nettoyer ce parc de toutes les petites saloperies qui s'y trouvent et, pour me remercier, on m'offre une belle pomme. Non, ne vous inquiétez pas, ce n'est ni la pomme d'Adam, ni celle de Blanche-Neige et encore moins celle de Newton. La preuve : elle me rapporte cinq mille points, une belle somme, quoi. Malheureusement, mes adversaires, enfin il s'agit plutôt d'ennemis, me suivent de plus en plus près. Heureusement qu'avec une petite pastille G je leur mets quelques mètres dans la vue, et c'est pas du luxe, c'est qu'ils me boufferaient les bougres. Le niveau d'après est encore plus dur ; ces monstres ont, comme moi, appris à jouer au cabri. Ils sautent aussi ; impossible donc de les semer avec mes petits sauts de puce. Mais ne soyons quand même pas trop avare de vies à cent mille points. J'en récupère une autre. Bon, faut encore pouvoir arriver à ce niveau. Pour ceux qui auront déjà passé quelques heures devant la machine d'arcade, ce sera chose aisée ; pour les autres, un petit entraînement s'impose, mais sans plus. Ce qui est super dans ce jeu, c'est qu'il éclate autant les néophytes que les pros du joystick, joystick qui est d'ailleurs à déconseiller, le clavier remplissant parfaitement son rôle. En tout cas, si le jeu a perdu par rapport à la version vidéo, c'est au niveau couleurs ; les auteurs ont préféré un graphisme assez fin (mode 1) plutôt qu'un jeu en seize couleurs (mode 0). Moi ça ne me dérange pas du tout, à vous de juger sur photo. Dans l'ensemble, une adaptation plus qu'honnête et un petit jeu toujours aussi éclatant.

Pac-Lipfy

PACMANIA de Grandslam
Distribué par UBI Soft
Prix : n.c.

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Difficulté :	85 %
Richesse :	75 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	90 %
Notice :	testé sur préversion
Longévité :	100 %
Rhaa/Lovely :	85 %

81 %

TITAN

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128



LIVE AND LET DIE

79 %

Cent pour Cent EXCLUSIF

Allez, je suis sympa, je vous le traduis : Vivre et laisser mourir. Ça veut dire quoi ? Inculte, c'est là le titre d'un film de James Bond 007 !! Et voici donc son adaptation sur nos micros.

J'AVAIS UN PEU PEUR

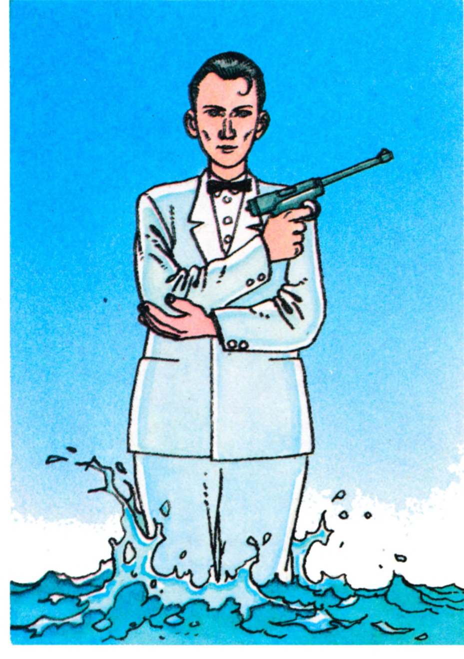
Bin oui, si vous vous en souvenez, il y a déjà deux films de James Bond qui ont été adaptés sur CPC ; eh bien, ces deux softs, je ne les aimais pas du tout. Mais alors pas du tout ! Comment vous expliquer ça ? Tenez, c'est comme Miss X et les kilos surperflus, ils ne s'aiment pas du tout. Quand on ne voit pas Miss X pendant une semaine, c'est qu'elle s'est trouvé 200 ou 300 grammes en trop, et qu' elle se cloître chez elle. Généralement, elle nous revient avec un mine guillerette, et un jean hyper moulant (à tomber par terre, le jean pas trop, mais le moulant, oui !!).
Mais revenons à nos Roger, et plus particulièrement au dernier Bond sur CPC. Donc, au chargement, j'étais soucieux, j'avais peur de voir un merdiciel de plus dans la catégorie James Bond zéro zéro zéro.

SOULAGEMENT

Bin finalement, le soft n'est pas mauvais. Bon bin voilà, allez tchao, à la prochaine...

OK, JE REVIENS

Ouaip, allez, j'vais vous expliquer de quoi il retourne, ce nouveau Bond (prononcez "bonde", ça fait très bien dans une soirée, surtout si vous avez repéré une ravissante créature que vous voulez épater. Justement, il y a certaines phrases clés, dans le vocabulaire de James Bond, que je vous conseille de réutiliser, du genre : "Il semblerait que le bar de ma voiture soit mieux garni que celui de notre hôte. Elle est justement en dessous de cette fenêtre." A ce moment, vous attrapez la demoiselle et la jetez par la fenêtre, elle tombe sans mal sur la



capote de votre coupé sport. Fin de parenthèse et actionnement de la capote.)
LIVE AND LET DIE, le soft, reprend un des moments forts de *Live And Let Die*, le film : une infernale course-poursuite en canot à moteur.
Maintenant, imaginez Buggy Boy de Elite, mais à la place de la route et du Buggy, mettez un canal et un hors-bord. Voilà, c'est ça LIVE AND LET DIE, le soft !! Mais on ne s'en plaint pas, pas du tout même. Votre bateau est équipé d'une mitrailleuse et de trois missiles, rien que ça. Cela vous permet de tirer sur les bateaux qui vous gênent pour passer, et d'éliminer de-ci de-là quelques obstacles embêtants, genre des portes en bois fermées au-dessus du canal. On retrouve les éléments qui avaient fait le succès de Buggy Boy : choix entre différents parcours, tunnels, passages rétrécis, éléments du décor avec lesquels on peut jouer pour passer des obstacles, etc.
Allez, soyons franc, c'est même beaucoup mieux que Buggy Boy, enfin je trouve, moi. L'animation du bateau est très bonne, j'adore les bonds que l'on peut faire !!!





Bon, pour finir, je vais frimer un peu : le boat que conduit Bond dans LIVE AND LET DIE est un Glastron Carlston Scimitar et c'est le même que dans le soft. Si le jeu est moins beau que Off Shore Warrior, que notre ami Lipfy teste pour vous dans ce même numéro, je trouve que LIVE AND LET DIE est par contre beaucoup plus intéressant car plus varié.

Robby au service de sa majesté

LIVE AND LET DIE de DOMARK & ELITE
Distribué par UBI SOFT
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme :	82 %
Son :	68 %
Animation :	88 %
Difficulté :	78 %
Richesse :	70 %
Scénario :	90 %
Ergonomie :	85 %
Notice :	75 %
Longévité :	78 %
Rhaa/Lovely :	80 %

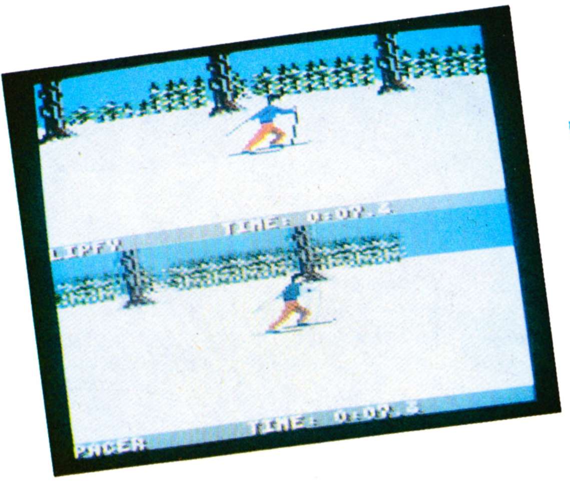


UNE COMPILATION GIGANTESQUE DE WORLD BEATERS...
Quand la meilleure équipe réunit ses meilleurs jeux en ajoutant une touche de magie, alors il n'y a qu'un seul résultat ... un succès gigantesque. Cinq jeux fabuleux sont aussi réunis dans cette compilation.
OUTRUN™ ... "Pour être franc, ce jeu battra tous les records de vente ... un sacré bon jeu" Your Sinclair
720°™ ... "La conversion donne les mêmes sensations que le jeu d'arcade: réactif et envoutant, une des meilleurs réalisations de U.S. Gold. A ne pas manquer." Sinclair User.
GAUNTLET II™ ... " Une des meilleurs conversions jamais réalisee." C. & V.G.
ROLLING THUNDER™ ... "Un excellent jeu, plein de suspense et possédent une extra-ordinaire jouabilité. A ne pas manquer." CCI
CALIFORNIA GAMES™ ... " Tout simplement le summum des simulations sportives sur micro." Zzap 64
GIANTS
LES BESTS D' U.S.GOLD
WORLD BEATERS
THE PHENOMENON CONTINUES.....
GAUNTLET II
Have you got what it takes to be a...
ROLLING THUNDER
undercover cop?
The Coin-op Sensation
California GAMES
NOW FOR COMPUTER
720°
Out Run
START
CBM 64/128
CASSETTE/DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
AMSTRAD
CASSETTE/DISQUETTE
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L., BP 3, Lot Nr. 1.
Zac de Mousquettes, 06740
Châteauneuf de Grasse.
France

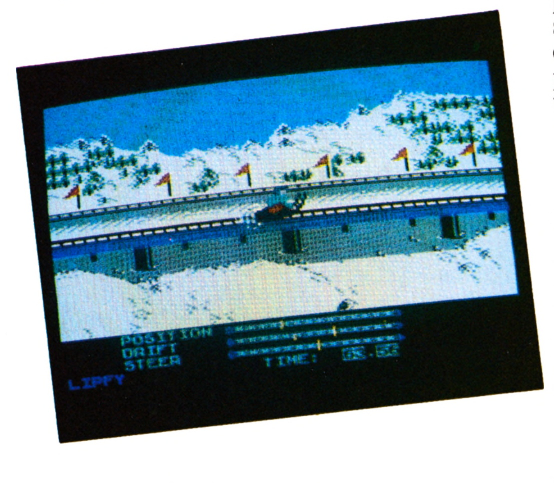
LES JEUX, EDITION D'HIVER

65 %

Déjà deux ans que les Jeux de Séoul ont eu lieu, il faut maintenant se préparer pour les Jeux d'hiver d'Epyx, une charmante petite bourgade des Etats-Unis. Les autres villes commencent à faire une drôle de tronche, puisque c'est la deuxième fois qu'Epyx organise ces jeux.







Eh oui, la dernière fois cela s'appelait Winter Games et, à part l'intermède français de Microïds, qui n'avait eu le droit que de s'occuper du ski alpin (avec succès d'ailleurs), Epyx est vraiment la reine des neiges. Enfin, c'est avec plaisir que nous retrouvons certains sports de la précédente édition ainsi que des petits nouveaux. Le bobsleigh a été remplacé par la luge ; le biathlon, par le ski de fond. Par contre restent le patinage artistique ainsi que celui de vitesse et le saut à ski. Enfin deux petits nouveaux vont nous permettre de découvrir les pistes d'Epyx, il s'agit de la descente et du slalom.

UNE RUDE PREPARATION

Même si certains sports nous sont déjà familiers, leur pratique nous est plutôt inconnue. Je choisis donc de me faire une petite scéance de pratique avant l'ouverture des Jeux. Allez, je me lance sur la piste de luge. Contrairement au bobsleigh, il n'y a pas de risque de chute, par contre chaque écart par rapport au parcours idéal fait perdre un précieux temps. Il s'agit de bien négocier les courbes et de centrer son engin au maximum dans les lignes droites. Le graphisme n'est pas délirant, mais le jeu est assez prenant, surtout lorsque le nouveau record du monde est au bout du parcours. Avant de concourir, le choix de quatre pistes est offert. Mais passons plutôt au saut à ski ; la différence avec l'autre version est moindre, si ce n'est sur le tremplin où il faut diriger ses skis et éviter de trouver une issue latérale...

Après cet entraînement intensif, le président ouvre les Jeux.

UNE CEREMONIE BIEN TRISTOUNETTE

La première vue de la cérémonie n'a rien de commun avec celle de Séoul. Vu la raideur de la haie d'honneur au milieu de laquelle un petit gnome apporte la flamme, cela fait plutôt penser à Berlin en 1936. Enfin effaçons vite de notre mémoire cette image et revenons aux jeux. Après la cérémonie de présentation des athlètes, moi, Lipfy - France - accompagné par une Marseillaise endiablée, j'inaugure mes jeux. Je vous passe l'épreuve de luge, vue précédemment. La seconde épreuve est le patinage artistique. C'est là que les choses se gâtent. L'idée de cette épreuve est excellente. Il faut tout d'abord choisir une des trois musiques, puis définir sa chorégraphie. Vous disposez pour cela de huit figures différentes. Mais il faut les exécuter à des moments reconnaissables de la musique, car dans la seconde partie il faudra les reproduire au moment décidé dans la chorégraphie. La note tient compte à la fois des mouvements choisis et du respect de la chorégraphie. Je ne vais pas vous dévoiler tous les secrets de ces compétitions, mais la notice est sur ce point très bien faite puisque, pour chaque jeu, elle donne l'historique, la façon de jouer et quelques conseils pratiques.

Pierre de Coubertin a pu dire que "L'essentiel est de participer", mais dans le cas présent l'essentiel est plutôt de pratiquer.

Lipfy

THE GAMES WINTER EDITION
de EPYX
K7 : 89 F
Disk : 145 F

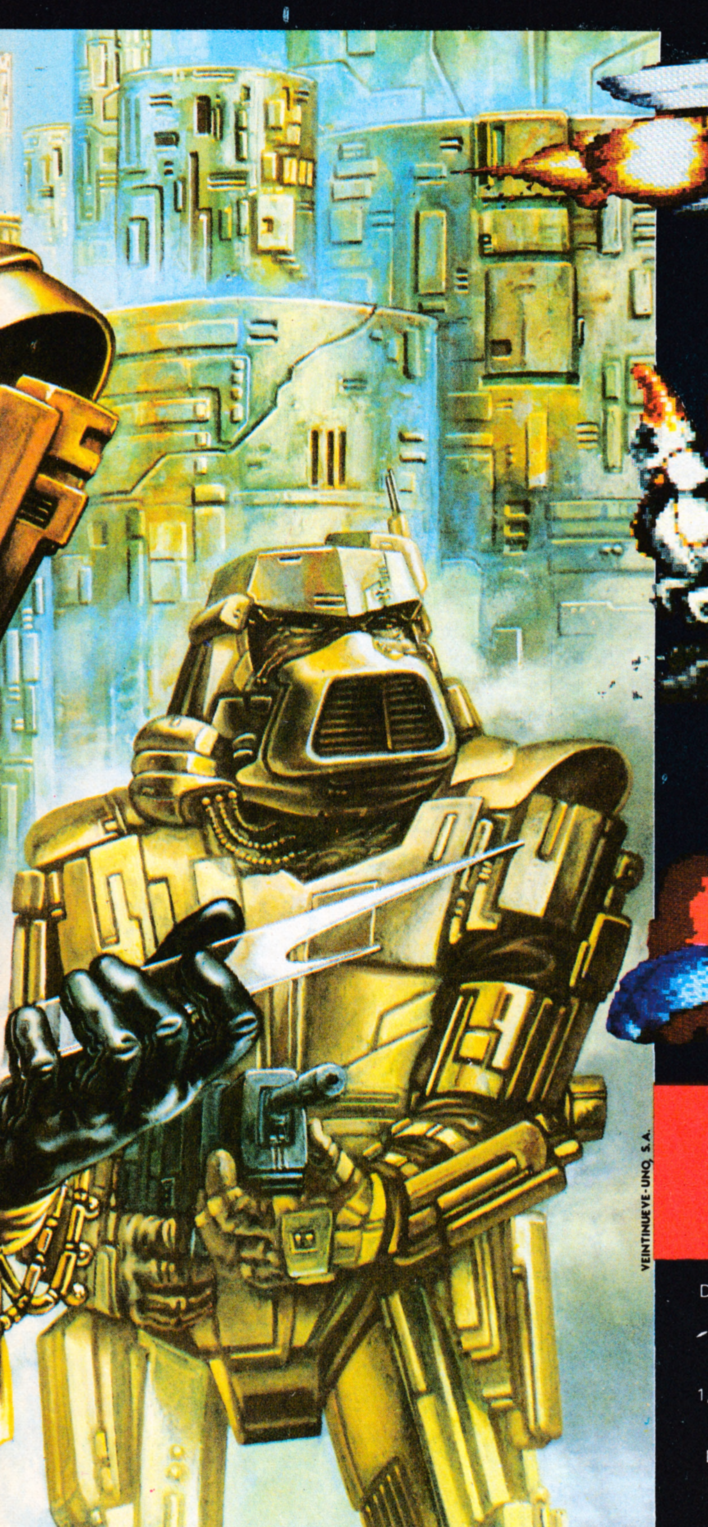
Graphisme :	60 %
Son :	65 %
Animation :	55 %
Difficulté :	58 %
Richesse :	75 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	45 %
Notice :	85 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %

L'Aventure Continue

GAME OVER II

Le Jeu-Video

VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...



A L'APPROCHE DE PHANTIS

Il vous faut sauver ARKOS, le héros de la rebellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrerez dans le cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

POURSUITE DE LA LUTTE

Aprés avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ADREC afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possedez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne pout vous retenir.

LA PRISON

ous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemies partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un élicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serez-vous capable de libérer ARKOS?.


AMSTRAD




COMMODORE


PC


ATARI ST


SPECTRUM

POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc)
ET COMMODORE 64 (cassette et disc)
«GAME OVER» GRATUIT
AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST

DISTRIBUE PAR



1, voie Félix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE
Téléphone: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les

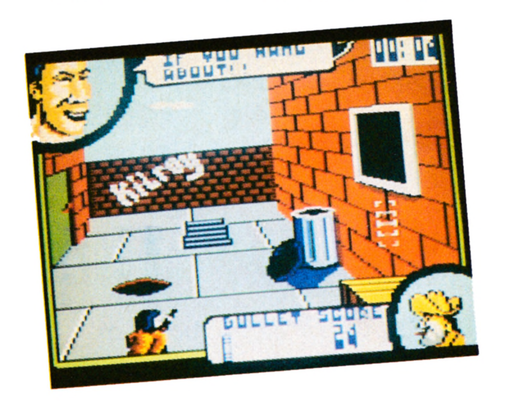


et dans les meilleurs points de vente.



SUPERSPORTS 73%

Comment ? J'entends une rumeur qui circule parmi vous : les jeux Olympiques, c'est bien, mais on pourrait parler d'autre chose. Vous avez raison et je vous ai compris. Nous allons donc vous parler de sport, mais pas de sport olympique, le sous-titre du jeu étant d'ailleurs The Alternative Olympics. Attention, tout ce que vous pourrez dire poura être retenu contre vous.



Nous allons donc commencer notre petite compétition. Trois de mes petits camarades et moi-même entrons en lice. Ici, ni chichi ni tralala, on attaque directement les épreuves, qui sont au nombre de cinq ; c'est du grand art.

PRESQUE AUSSI DOUE QUE LE GIGN

La première épreuve est le tir d'élite. Enfin, d'élite... cela se passe dans une petite impasse assez crade. On vient juste de nous apporter les beaux fusils de Manufrance, avec six cartouches dans le chargeur. Tout est prêt. Pierre commence, pour lui ça baigne ; malheureusement, il se prend le doigt dans la gâchette et atteint le chat de la voisine qui avait la malchance de passer juste à ce moment sur le mur. Nous décidons donc de pénaliser Pierre de cinq points (la vie des bêtes, c'est plus sacré que celle des terroristes, même pour le GIGN.

VERTIGE DU CONCOURS

Oh là là ! C'est haut, s'exclame le petit père Robby. Tant pis pour lui, il a même pas voulu nous laisser passer, Septh et moi. Et tout ça sous le fallacieux prétexte qu'il n'y aurait plus d'eau quand Septh plongerait dans le petit baquet et que moi, le grand beau et fort Lipfy, qui suis juste un peu tombé dans la marmite de potion magique quand j'étais petit, je ferais carrément exploser ledit baquet. Oh l'autre, le jaloux, tout ça parce qu'il est tout maigrichon, surtout quand on le voit d'en bas alors qu'il a décidé de monter au dixième étage du plongeoir, le plus haut donc. Attention, Robby va s'élancer. Il commence par un merveilleux saut de l'ange, puis se met à faire des figures ; mais son ombre n'est plus au-dessus du baquet, qui se rapproche de plus en plus... Le pauvre Robby va s'écraser ! mais au dernier moment il se redresse et, d'un coup de joystick, ramène son ombre en plein milieu du baquet, d'où part une énorme gerbe d'eau. Ah quelle classe, ce Robby !

CA CASSE PAS DES BRIQUES

Mais non, je ne veux pas dire par là que le jeu est mauvais ; je le trouve même plutôt bon et en tout cas hyper rigolo. Ce que je voulais annoncer par ce titre, c'est la troisième épreuve. Pendant que, de chaque côté, Septh et moi tenons des ardoises, Pierre, notre chef-adjoint adoré, tente de nous faire une démonstration de karaté. Dès qu'il le peut, il fait des coups doubles ; pas fou, il sait que ça rapporte plus de points. N'oublions pas qu'il s'agit d'une compétition. Au bout des épreuves nous attend peut-être le record des Olympies alternatives. En tout cas, il se débrouille bien, le petit. On le voit donner des coups de pied, des coups de poing dans tous les sens, mais le résultat s'avère plutôt positif.

NE RESTONS PAS SUR LE CARREAU

Il ne s'agit pas là de boxe, comme des petits malins voudraient nous le faire



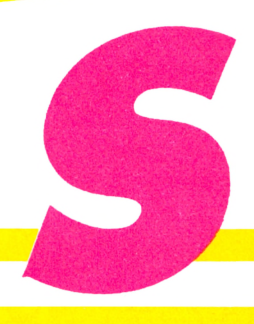
croire, mais de tir à l'arbalète. A priori, ça ne devrait pas être trop différent du premier, et pourtant... D'abord, il faut tendre l'arbalète suffisamment, puis viser en tenant compte du vent qui détourne le carreau et, pour tout vous dire, c'est pas toujours évident.

20 000 LIEUES SOUS LES MERS

La dernière compétition se déroule sous l'eau ; il faut nager le plus vite possible, peut-être pas 20 000 lieues, mais quelques-unes en tout cas. Et, surtout, éviter tout ce qui se présente, pieuvres, méduses, etc., et ramasser le plus de pièces d'or possible, sans oublier de reprendre sa respiration. Bon, c'est pas l'épreuve la plus drôle, mais l'ensemble donne un jeu très marrant, assez agréable à l'œil, grâce aux seize couleurs. Ça vaut pas Daley Thompson, mais c'est beaucoup moins fatiguant.

SUPERSPORTS de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme :	80 %
Son :	70 %
Animation :	70 %
Difficulté :	75 %
Richesse :	75 %
Scénario :	75 %
Ergonomie :	70 %
Notice :	70 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	75 %




trez dans la course !
"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."
René Metge
Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988
MANUEL
Turbo Cup
loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18
N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.
CPC 9



PARTAGEZ LE REVE AMERICAIN
4X4 OFF ROAD RACING™
4X4 (etc..) est un test de vitesse et de survie. Personnalisez votre véhicule et affrontez les pistes les plus difficiles au monde.
4X4 OFF-ROAD RACING
GOLD, SILVER, BRONZE™
SUMMER GAMES 1
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
Une ultime compilation des plus grandes épreuves sportives jamais produites pour l'ordinateur. Jouez contre l'ordinateur ou contre vos amis et rejoignez les immortels en 23 épreuves captivantes, chacune étant un jeu en elle-même.
GOLD
SILVER
BRONZE
500XJ EPYX
THE GAMES
IMPOSSIBLE MISSION II
IMPOSSIBLE MISSION II™
C'est une grande suite à un jeu brillant. Encore plus magnifique qu'on aurait pu espérer"
Zzap 64.
THE GAMES WINTER EDITION™
Affrontez les plus grands de ce monde dans sept épreuves qui testeront votre habileté et votre courage jusq'à la limite.
IAN NAYLOR 88
Photos d'ecran de formats divers.
EPYX L'EXCELLENCE
EPYX
U.S. GOLD
U.S. Gold (France) SARL, B.P.3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse, Angleterre
Tel: 9342 7144.
THE GAMES WINTER EDITION – Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
4x4 OFF ROAD RACING – Amiga, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
IMPOSSIBLE MISSION II – Amiga, Atari ST, CBM 64/128, IBM, Spectrum 48/128K, Amstrad.
GOLD, SILVER, BRONZE – CBM 64/128, Amstrad, Spectrum.

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X



Bientôt ma photo paraîtra dans ce journal que vous tenez entre vos petits doigts crochus. Bientôt, je serais présente, visible, enfin, déjà... trop tôt ?

Vos yeux pourront s'égarer, s'arrêter, insister, jusqu'à ne plus savoir quoi faire de mon image. Bientôt, vous pourrez mettre un visage sur mon personnage, vous saurez que Miss X a les yeux bleus, les cheveux cendrés comme une rivière baignant dans la lumière du matin. Vous verrez que, si elle n'est pas comme vous l'imaginiez, elle est encore plus belle que dans vos rêves les plus fous. Je suis un peu triste, mes amours. Quand j'ai commencé à répondre à vos lettres, je n'aurais jamais imaginé rencontrer un tel succès. Aujourd'hui, je me demande comment vous allez réagir en connaissant mon vrai visage... Vous réclamez ma photo, vous me lancez des invitations, vous m'envoyez des roses et des poèmes, que puis-je espérer de mieux ? Les 5 et 6 novembre, je serai sur le stand d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour l'Amstrad Expo, vous pourrez me voir, me faire dédicacer votre *Cent Pour Cent*, me parler. Dans le numéro de décembre, ma photo sera publiée pour ne pas léser ceux qui n'auront pas pu venir. Je me plie à vos demandes répétées, je me décide à vous livrer mon image. Soyez digne de ce cadeau, il me coûte tant... Mais Miss X reste Miss X, ma présence lors d'Amstrad Expo sera fantastique, incroyable, du jamais vu ! Je vous réserve des surprises inimaginables, et des émotions rares : vous savez que je ne mens jamais... Venez et vous verrez.

Miss X

Chère Miss X,
C'est la première fois que j'écris à un journal, mais* Cent Pour Cent *en vaut la peine, c'est le seul qui soit marrant et complet en même temps. Voilà, je t'adresse quelques requêtes.
**** J'approuve la demande de Simon dans le numéro 8, à propos du poster de la plus belle jaquette du mois, mais pourquoi pas un poster d'un dessin (humoristique ou non) du dessinateur du mois ?***
**** Il y a quelque chose que je trouve bizarre dans les adresses des éditeurs : US Gold et Imagine ont la même adresse (Cf. pp 74 et 82 du* Cent Pour Cent *numéro 8). Why ?***
**** Euh... je vais à Amstrad Expo le dimanche 6, et je vais te louper (moi, ton admirateur le plus fervent !), alors, pourrais-tu, par hasard, oublier une photo de toi pour môa ?? (peut-être dédicacée, pourquoi pas ?)...***
Enormes bises à toi et une bonne poignée de main pour tous ceux de l'équipe. Bye !

Peaps

Cher Peaps,
Pour les posters, nous sommes en train de mettre au point une idée qui serait la synthèse parfaite de la proposition de Simon et de la tienne. Mais, secret et mystère, je ne peux encore rien promettre à ce sujet. De toute façon, nous continuerons à publier des posters de jaquettes de jeux dans *Amstrad Cent Pour Cent.* Pour les adresses d'US Gold et d'Imagine, il est normal que leur adresse française soit la même puisqu'ils sont distribués par la même société. Enfin, comme tu as pu le lire plus haut, je serai à Amstrad Expo le 5 novembre mais aussi le 6 ; pour la photo dédicacée, tourne la page... Grosses bises.

Miss X

Princesse Miss X,
Eh oui, pour moi tu es la princesse de ce qui est à mon avis le plus important dans un journal : le courrier des lecteurs. Ton humble serviteur (moi) se décide enfin à t'écrire ; en effet, je lis* Amstrad Cent Pour Cent *depuis le number one et j'ai suivi son évolution en qualité et en perfectionnement. Eh oui, au fil des mois, vous avez répondu à tout ce qu'un lecteur pouvait désirer : PA, courrier, BD, etc.
Alors je le trouve parfait, complet, et distrayant, ton journal, mais je trouve qu'il manque une rubrique. Comme tu as dit que l'on pouvait t'en proposer, voici : il manque un test de logiciel effectué par un lecteur qui donnerait ses impressions... De toute façon, vous avez en moi un lecteur fidèle et qui est sans doute un de tes plus grands admirateurs...

Hawke

Ton idée est bonne Supercopter, mais elle n'est pas vraiment aboutie. Voici ce que moi je vous propose. *Amstrad Cent Pour Cent* s'agrandit (132 pages dans ce numéro), nous recevons de plus en plus de jeux et d'utilitaires, nous croulons sous des tonnes de courrier et de dossiers de presse. Tout cela, c'est à vous que nous le devons ; alors nous avons décidé de vous faire participer à la réalisation de notre magazine. Si vous vous sentez capable de devenir un membre de la rédaction à part entière, comme Robby ou Sined, si vous connaissez bien les jeux ou la technique sur CPC, envoyez-nous une lettre et un petit article de votre composition. Attention, nous ne retiendrons que les meilleurs, alors déployez des trésors d'imagination et d'humour car c'est moi qui jugerai si vous êtes digne de faire partie de l'équipe d'*Amstrad Cent Pour Cent* et donc de travailler près de moi... Salut !

Miss X

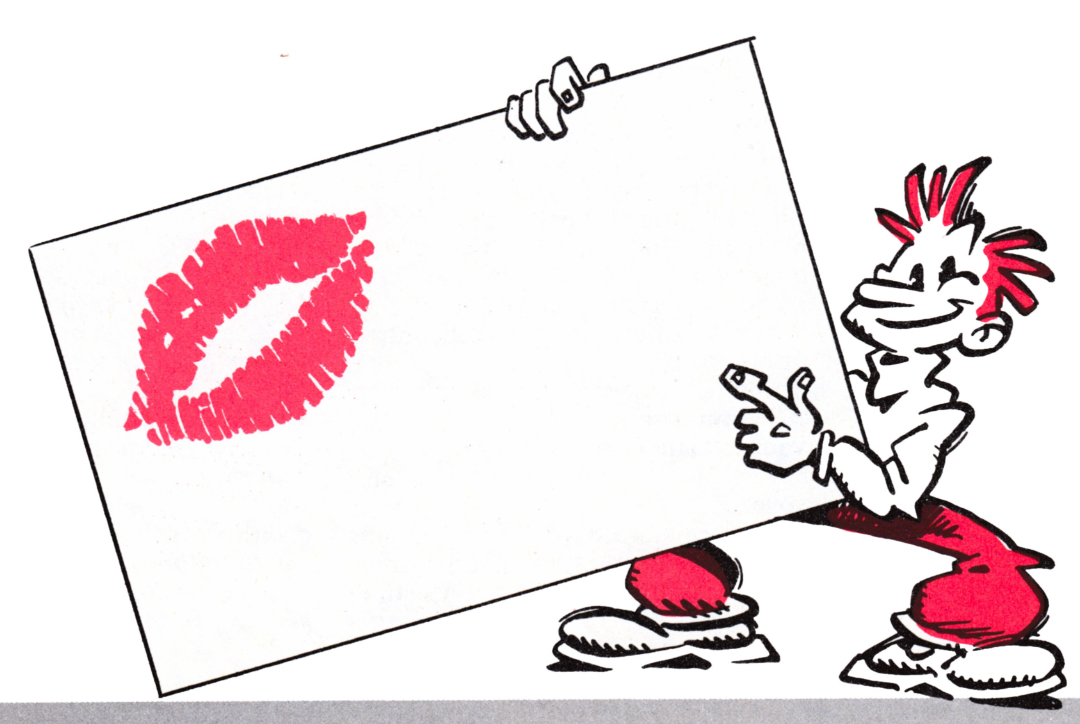
Cher vous,
Salut, je vous écris car je voudrais vous demander quelque chose. Pourquoi ne faites-vous donc pas de concours de dessin où le thème abordé serait celui d'un jeu ? Ce concours, à mon avis, sortirait de l'ordinaire et serait une innovation ; et quelle super pub pour ce jeu !

Personne

Et pan ! En plein dans le mille, monsieur Personne. Aussitôt dit, aussitôt fait. Moi, Miss X, déclare ouvert le concours du meilleur dessin dont le thème est un jeu connu. Le vainqueur gagnera un abonnement d'un an à *Amstrad Cent Pour Cent.* Quant à vous, monsieur Personne, écrivez-moi en me décrivant le dessin que vous m'avez envoyé et en n'oubliant pas de me laisser vos nom et adresse pour que je puisse aussi vous offrir un abonnement d'un an. C'est fou ce que je peux être gentille, moi, en ce moment !...

Miss X

FAITES DEDICACER, DANS CET ENCART, VOTRE AMSTRAD CENT POUR CENT, PAR MISS X.



EINSTEIN, A VOS SOUHAITS !!!

Ce jeu de mot bête m'a été inspiré par le rhume qui me harcèle (de cheval), et surtout qui me turlupine. Bon, revenons-en à notre courrier (pas de cheval) technique qui manque un peu de matière ce mois-ci, je dois l'avouer. Vous, lecteurs vénérés, nous, humbles pigistes, aviez, César, habitués, pan t'es mort, à plus de courrier (toujours pas de cheval). Passons aux choses sérieuses.

Cher **Amstrad Cent Pour Cent**, *j'ai un très gros problème avec mon CPC lorsque je fais un programme du genre :*

```
10 CLS:TAG:RAD:FOR I=1 TO
360:ORIGIN 320,200
20 MOVE 190*COS(I),190*SIN(I)
30 PRINT "A"
40 NEXT
```

Je lance le programme, ce qui provoque une révolution de la lettre A autour du point invisible situé aux coordonnées 320,200. Pour mon malheur, des signes cabalistiques étranges sont affichés à la droite du A, ce qui gâche considérablement l'effet recherché. J'aimerais savoir si ma machine défaille ou si je dois ajouter une commande au programme pour qu'il fonctionne correctement. Help Sined ou Robby ou Brice ou Franck ou Miss X ou Septh ou Martin ou Lipfy ou Kiki 1er ou Pierre ou etc.

J. Bartalon, Villeparisis

Eh bien mon cher Jérôme, ce petit problème de caractères en trop est simplement dû au fait que tu ne mets pas de point-virgule après le caractère A, ce qui force le Basic à écrire un retour chariot et un line feed. Comme tu es en mode graphique, les caractères ne sont pas interprétés mais affichés, ce qui produit ce petit défaut à l'écran. Ajoute le point-virgule et ton programme réagira de la façon dont tu le désires.

*Salut à toi, ô mon magazine préféré. Je vais sûrement vous paraître un peu banal mais, tant pis, il faut que je le dise : votre magazine est génial. Ouf, ça va mieux, mais passons aux choses sérieuses car j'ai quelques questions à vous poser. Premièrement, je voudrais savoir comment faire pour que le nom d'un fichier n'apparaisse pas au catalogue. Deuxièmement, comment faut-il faire pour protéger un programme d'un effacement accidentel ? Enfin et troisièmement, je voudrais savoir en détail comment faire pour trouver les endroits où il faut placer les pokes pour obtenir des vies infinies. Je sais, c'est bête comme question mais je ne suis qu'un nouvel arrivant dans l'univers Amstrad. Bon, à bientôt et hug à toute la tribu déchaînée d'*Amstrad Cent Pour Cent.

Jean-Philippe

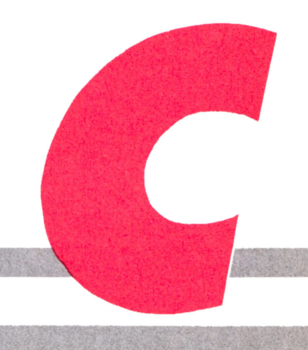
O toi, futur empereur du Basic, je te salue. Pour ta première question, tu devras utiliser un éditeur de secteurs, comme Sectedit du numéro dernier par exemple, ou encore Disco, voire Oddjob, et j'en passe. Il te faudra rechercher la directorie de la disquette, qui commence au secteur zéro de la piste zéro sur une disquette formatée en Data. Dans cette directorie, tu devras trouver le nom de ton fichier. Dans le nom de ton fichier, tu chercheras l'extension de ce fichier et, là, tu additionneras &80 au code Ascii du deuxième caractère de cette extension. Par exemple, le fichier TOTO.BAS ayant pour second caractère de l'extension A (&41), il faudra poker sur disque la valeur &C1 à sa place. Ainsi, le fichier sera toujours sur disquette mais n'apparaîtra pas sur la directorie. Pour ta deuxième question, il faudra faire de même avec le premier caractère de l'extension. Ainsi, le fichier TOTO.BAS, ayant pour premier caractère d'extension B (&42), devra contenir la valeur &C2 (&42+&80). C'est hyper simple, non ? En ce qui concerne la troisième question, qui n'est pas bête contrairement à ce que tu dis, elle touche un sujet tellement vaste qu'il est difficile de l'aborder dans le cadre de ce petit courrier des lecteurs. Si tu veux plus de renseignements, fais 3615 Amcharge ou téléphone à Robby le mercredi, il sera apte à te renseigner plus amplement et, en plus, c'est son truc.



SNIRFL, AU BOIS BROCHAIN BES ABIS, ATCHA !!!

C'est le cœur rempli de tristesse que je vous laisse vaquer à vos occupations habituelles. Je souhaite vivement que vous nous écriviez pour nous poser des questions techniques, car en ce moment, c'est la Miss X qui se tape tout le courrier. Alors à plus, et bonne programmation.

Franck EINSTEIN



AMSTRAD DISQUETTES

En novembre des surprises dans tous les paquets
3615 MICROMANIA des affaires en or tous les jours sur votre minitel !

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93 42 57 12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI



HISTORY IN THE MAKING 299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEARDERBOARD+EXPRESS RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH HEAD+INFILTRATOR+KUNG FU MASTER+SPY HUNTER+ROAD RUNNER+BRUCE LEE+GOONIES +WORLD GAM.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR DE FORCE+MASK 2+BLOOD BROTHERS+HERCULES+NORTHSTAR +TRIAXOS+BLOOD VALLEY +LES MAITRES DE L'UNIVERS +MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
GAME SET AND MATCH 2 199F
+MATCH DAY 2+BASKET MASTER +SUPER HANG ON+CHAMPION CHIP SPRINT+TRACK AND FIELD +CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 199F
+LA PANTHERE ROSE+WESTERN GAMES+CLEVER AND SMART +OPERATION NEMO+DAKAR 4X4
LES AS DU CIEL 199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE+ SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR TRAFFIC CONTROL+STRIKE FORCE HARRIER
FIST AND THROTTLES 139 F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY +IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR +THUNDERCATS
FRANK BRUNO'S BIG BOX 179 F
+FRANK BRUNO BOXING+COMM. +GHOST'N GOBBLINS+AIRWOLF +BOMJACK+SABOTEUR+AIRWOLF...
LES FUTURISTES 199 F
+BOB MORANE SCIENCE FICTION +SAPHIR+MINES AUX DIAMANTS +ANTHROPIE
SIMULATION PACK 195 F
+GRAND PRIX 500+QUAD +SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 199F
TARGET RENEGADE+ARKANOID 1 +ARKANOID 2 +BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
LEADERBOARD PAR 3 169F
+LEADER BOARD+LEADE TOURNAME+W .CL .LEADERBOARD
KARATE ACE 175F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE +UCHI MATA+THE WAY OF TIGER +AVENGER+SAMOURAI TRILOGY +THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N° 3 145F
+DRAGON'S LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOST'N GOBBLINS +TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES +RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG.
AMST. GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY +WC LEADERBOARD+BRAVESTAR +RAMPART+CAPTAIN AMERICA

LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3 +BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR +JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS +JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2 +GREEN BERET+YE AR KUNG FU +HYPERSPORT +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+SABOTEUR 1+SAB.2.SIGMA 7 +CRITICALMASS+AIRWOLF+THANATOS +DEEP STRIKE+COMBATLYNX +BOMBJACK 2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS DE US GOLD 195F
++GAUNTLET +LEADERBOARD +INFILTRATOR+ACE OF ACES +METROCROSS
ALBUM EPYX 189F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES +SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS +HEAD OVER HEALS +COBRA+WIZZBALL+TANK
ALBUM UBISOFT 195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT +MANHATTAN LIGHT+MGE CAILL
GAME SET MATCH 179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PINGPONG +FOOT+KONAMI GOLF/BASEBALL +BOXING+POOL+SUP.DECATHLON

ALBUM LORICIEL	**145F**
ALBUM DIGITAL	**145F**
BEST OF ELITE 2	**145F**
ELITE 6 PACK N°2	**145F**
HIT PACK 2	**145F**
IMAGINE ARCADE HITS	**145F**
OCEAN STAR HITS	**145F**
LES PRIVES	**195F**

NOUVEAUTES

4X4 OFF ROAD RACING	**99F**
944 TURBO CUP	**245F**
A 320	**195F**
ACTION SERVICE	189F
AIRBORNE RANGER	225F
ALIEN SYNDROME	139F
ARTURA	135F
BARBARIAN (PSYNO)	139F
BARBARIAN 2	139F
BATMAN	**149F**
BLACKLAMP	139F
BOMBUZAL	**149F**
CARRIER COMMAND	195F
CORPORATION	145F
CYBERNOID 2	135F
DOUBLE DRAGON	**149F**
ECHELON	139F
EMMANUELLE	195F
FERNANDEZ MUST DIE	139F
FOOTBALL MANAGER 2	139F
FREEDOM	195F
GALACTIC CONQUEROR	169F
GAME OVER 2	**149F**
GARY L. HOT SHOT	135F
G.I. HERO	139F
GUERILLA WAR	139F
INDIAN MISSION	159F
IRON HORSE	149F
IRON LORD	**195F**
LIVE AND LET DIE	139F
MONTE CRISTO	195F
MOTOR MASSACRE	139F
NETHERWORLD	139F
NIMITZ	159F
OPERATION WOLF	**149F**
PAC MANIA NAMCO CO.	**149F**
PETER PAN	160F
PUFFY'S SAGA	**179F**
RAMBO 3	139F

NOUVEAUTES (suite)

RETURN OF THE JEDI	**149F**
REX	**149F**
ROAD WARS	139F
ROBOCOP	**149F**
ROY OF ROVERS	139F
SKY HUNTER	175F
SAVAGE	**149F**
SDI	**149F**
SHOOT OUT	**149F**
SOLDIER OF LIGHT	139F
TECHNOCOP	**149F**
TERRICFIC LAND	195F
TERRORPODS	139F
TIGER ROAD	**149F**
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	**149F**
TRUCK	**230F**
TYPHOON	139F
THE ELIMINATOR	139F
THE LAST NINJA 2	145F
VICTORY ROAD	139F
WANDERER	139F
WHIRLIGIG	139F

HIT PARADE

1943	145F
ADV. DUNG. DRAG.	139F
ALTERN WORLD GAMES	145F
BARD'S TALE	195F
BIONIC COMMANDO	139F
BOBO	195F
CONSPIRATION	185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL.	139F
FIRE AND FORGET	169F
FUSION 2	185F
GARY L. SUPER SKILLS	145F
G.I.G.N OP. JUPITER	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	175F
JINKS	145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	145F
L'ARCHE DU CAPT.BLOOD	199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	149F
MATA HARI	189F
MAXI BOURSE	195F
NIGHT RAIDER	145F
NIGEL MANSELL'S	145F
OFF SHORE WARRIOR	169F
PIRATES	145F
RASTAN	145F
ROAD BLASTERS	139F
SAMOURAI WARRIOR	139F
SUPERSPORTS	139F
THE DARK SIDE	139F
THE GAMES WINTER	145F
THE TRAIN	185F
THE VINDICATOR	139F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

20000 LIEUES SS MERS	169F
BAD CAT	145F
BEYOND THE ICE PALACE	145F
BUGGY BOY	145F
DREAM WARRIOR	139F
ENLIGHTEMENT DRUID 2	145F
FER ET FLAMME	249F
F15 STRIKE EAGLE	149F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LE MAITRE DES AMES	189F
MARAUDER	139F
MICKEY MOUSE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
OVERLANDER	145F
PHM PEGASUS	195F
PSYCHO PIGS	139F
PROFESSION DETECTIVE	229F
SCRABBLE DE LUXE	225F
SKATE CRAZY	139F
STREET FIGHTER	145F
STREET SPORTS BASK	145F
TRIVIAL PURSUIT	229F

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA!!

BOUTIQUES MICROMANIA

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

DÉMENT !
SUPER PROMOTION

MANETTES ET CABLES

MANETTE US GOLD	109F
MANETTE SPEED KING	109F
PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES	49F
CABLE MAGNETO AMST.	49F
CABLE EXTENSION JOYSTI.	49F

HOUSSE DE PROTECTION

HOUSSE CPC 464 COUL.	89F
HOUSSE CPC 464 MONO	89F
HOUSSE CPC 6128 COUL	89F
HOUSSE CPC 6128 MONO	89F

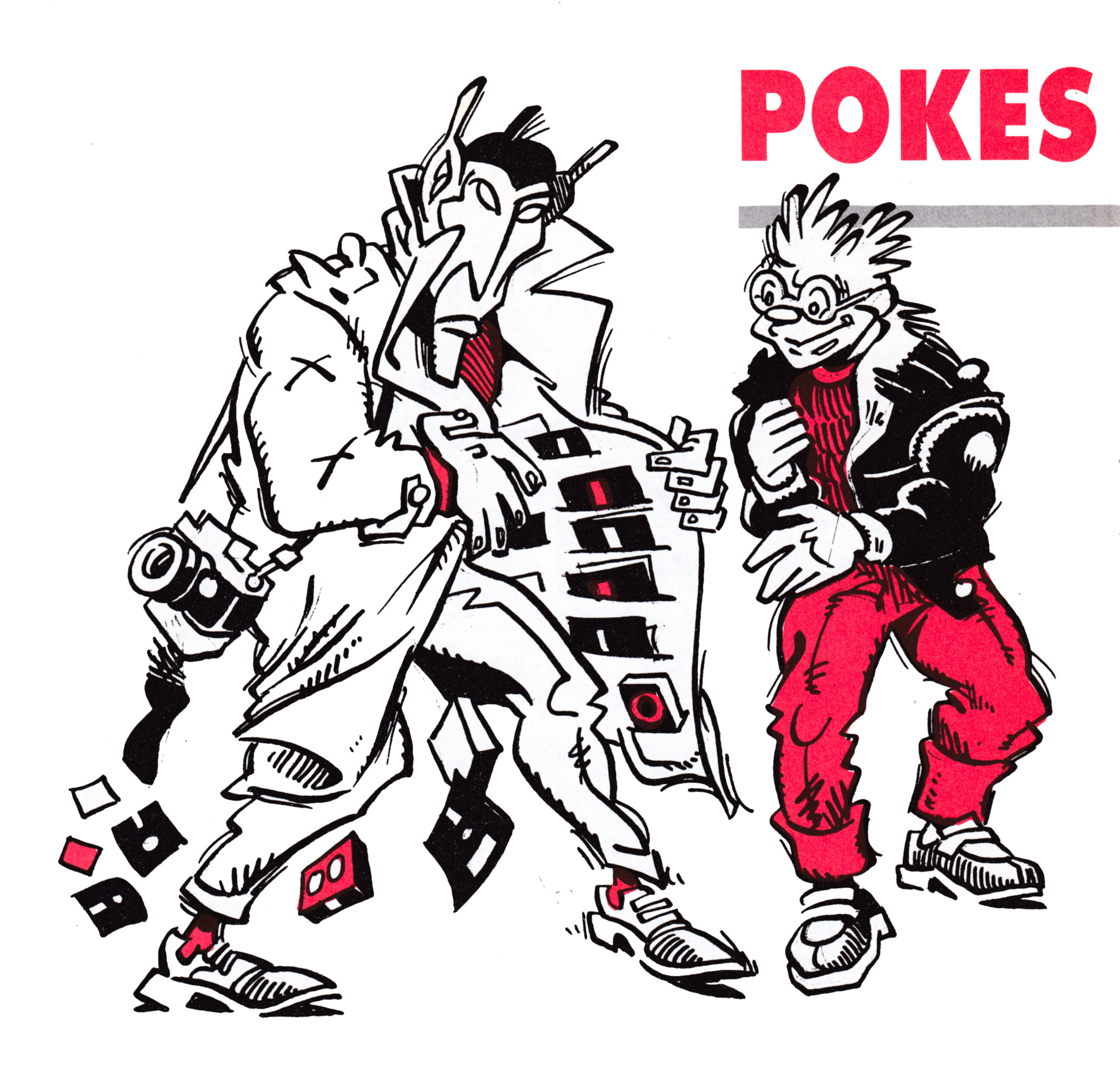
DISQUETTES VIERGES

4 DISQUETTES VIERGES	99F
10 DISQUETTES VIERGES	195F

DEMENT !!!

Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

POKES



Bon, ce mois-ci y avait pas de réunion des membres du haut comité directeur du Caca. C'est pas grave, j'ai suspendu mes indics par les —-bip—- pour vous trouver les meilleurs pokes et bidouilles à l'ouest de la ligne B du RER. Il paraît que la prochaine réunion du Caca aurait lieu sur Amstrad Expo même ; alors, si vous y allez, soyez vigilant.

Imaginons que vous devez aller en piste 6 et secteur C1 pour y modifier une valeur en adresse 0122. On y va : vous chargez Disco, vous passez sous l'Editeur. Bien. Vous appuyez sur la touche M comme Modes et ce menu va se dérouler. Avec les flèches du curseur, vous descendez sur Edition piste, et vous entrez le chiffre 6 au message "Piste n°" et la valeur C1 en face de "secteur:". L'ordinateur fait un accès disque et affiche le contenu du secteur sélectionné (oui, on sélectionne beaucoup dans mon texte). A l'intérieur du cadre sont affichées toutes les informations utiles : la piste et le secteur sélectionnés, ainsi que la longueur de ce dernier, le nombre de secteurs sur la piste, le type d'édition, etc. Maintenant, vous appuyez sur C comme courant. Un curseur se met alors à clignoter sur le code hexadécimal du secteur ; le bloc plus étroit à droite est le code Ascii du même secteur. On se déplace avec les touches fléchées du curseur. Lorsque vous déplacez votre curseur, vous savez tout le temps à quelle adresse il se trouve sur le secteur, il suffit de regarder en bas de l'écran. Dans le cas qui nous intéresse, l'adresse 0122 se trouve sur la deuxième page du secteur à laquelle vous accédez en dirigeant le curseur vers le bas de l'écran. La deuxième page s'affiche alors et, lorsque votre curseur clignote sur l'adresse 0122, vous procédez à la modification. Une fois celle-ci faite, assurez-vous que votre disquette n'est pas protégée en écriture, puis appuyez sur la touche Copy pour quitter le secteur et sur la touche E comme

Ecrire pour que vos modifications soient sauvegardées. Now vous pouvez éteindre votre ordinateur et lancer le jeu bidouillé !
C'est tout pour aujourd'hui, les poteaux ; j'espère avoir été clair, surtout n'hésitez pas à m'écrire par courrier ou sur le 3615 Amcharge en Bal Robby pour toutes les questions concernant cette rubrique. Ouf !
Autre chose, Laurence Filippi et André Stemmel ont chacun gagné un Discology 5.1 du Méridien Informatique, l'une pour une bidouille sur Northstar, l'autre pour sa liste impressionnante de codes pour le jeu Sentinel. Le mois prochain, il y aura beaucoup plus de choses à gagner, alors n'hésitez pas à me submerger de courrier et n'oubliez pas d'être marrant, j'aime bien ça !!
Bon, à partir de ce mois et à cause de votre volumineux courrier, je commence des petits cours sans prétention mais qui devraient vous aider à mieux vous débrouiller avec Disco. Enfin, je suis particulièrement content, puisque c'est Super-Coucho qui a illustré ma rubrique !!!

Poke &Robby,255

LE COIN DU DISCOBOLE

Décidément, cette rubrique connaît un immense succès. Je reçois de plus en plus de bidouilles qui marchent avec Discology. Même nos confrères l'aiment bien, notre rubrique. C'est fou ce qu'ils sont originaux, nos confrères ; d'ailleurs, faudra que je me décide à faire paraître le rectificatif de la bidouille concernant Prohibition. Oui, je m'excuse auprès du Doctor Bit de *Game Mag*, mais cette bidouille n'était pas complète et ne marchait pas ; c'est bête, hein ? Faut aussi que j'engueule Zythoun ; chuis désolé mais Terramex (de Grandslam Entertainment), on peut le finir avec n'importe lequel des personnages. Ils auront tous une solution pour récupérer la formule. Si Henri Beaucoup utilise la bicyclette, le Chinois devra se servir du flash photographique pour aveugler le gros monstre marron et ainsi passer penardos !! (Et dans Echo, c'est ALTERNATE + S et non CONTROL + S, héhé.)

Bon, ce mois-ci, les possesseurs d'un CPC équipé d'un unique lecteur de cassette vont se tourner les pouces, je n'ai que des bidouilles pour les softs en disque ou presque.

LE COURS DU MOIS

Le cours d'aujourd'hui portera sur l'éditeur de Discology, cours particulièrement intéressant puisque toutes les bidouilles du Coin du discobole sont saisies sous cet éditeur.
Lorsque l'on "entre" dans l'éditeur de Disco, une myriade d'informations s'affichent à l'écran du CPC ; devant tant de chiffres et de lettres, le néophyte est parfois pris d'une panique indescriptible qui l'oblige à s'écouter deux cent trente-sept fois le dernier tube de la petite Paradis (Vanessa, pour ceux qui sont dans sa classe) afin que cessent les soubresauts nerveux qui agitent son petit corps.

Bon, intéressons-nous au menu Modes ; c'est là que vous choisissez si les opérations que vous allez faire avec l'éditeur porteront sur toute la disquette ou bien seulement sur un fichier stocké sur cette disquette, ou bien encore sur une piste bien précise du même support magnétique.
Si vous sélectionnez Edition disque, Disco vous demande la piste de début de disquette, celle de fin et celle sur laquelle vous voulez vous positionner. Ainsi, si vous recherchez le mot fesse, la recherche portera sur toute la disquette à partir de la piste de début que vous avez sélectionnée, jusqu'à la piste de fin que vous avez choisie. Bien. Lorsque vous sélectionnez l'édition fichier, le catalogue de la disquette apparaît. Vous choisissez d'abord le fichier voulu, puis le bloc que vous désirez sélectionner. Les blocs sont les parties d'un même fichier, réparties sur le support magnétique. Si vous décidez de rechercher une chaîne de caractères après avoir sélectionné cette Edition fichier, la recherche portera uniquement sur le fichier préalablement sélectionné.
Même chose pour l'Edition piste. Après sélection d'une piste, c'est uniquement sur celle-ci et sur un seul secteur que vous travaillerez. L'option Chercher secteur en dessous d'Edition piste permet de changer le secteur en cours...
Bon, voyons le cas d'une bidouille comme vous pouvez en trouver dans le Coin du discobole ; je vais essayer de vous expliquationner simplement la procédure.

PROJECT FUTURE DE GREMLIN

Alors, qu'est-ce qu'on fait ? Bin, on se prend Disco dans la main droite et Project Future dans la main gauche. Sous éditeur, on passe en mode Edition de fichier. On choisit le fichier principal du jeu (le plus gros en ko) et on se sélectionne gentiment le bloc 38 ; là, en adresse 0036, on modifie les 04 vies du jeu en FF, ce qui nous en donne 255. C'est largement mieux comme ça, en tout cas c'est ce que pense Frédéric Oudoul des Billy's Crackers qui recevra une invitation pour le prochain colloque des membres du haut comité directeur du Caca.

KAT TRAP DE STREETWISE

Il fallait bien que le petit père Talenton se la ramène. C'est un soir d'orage que je l'ai eu au téléphone. La charmante Sabine me pria de sa voix charmante (on dirait qu'elle a avalé une scie musicale) de prendre un lecteur sur la ligne 1. C'était le talentueux Talenton, qui me disait avec son dément accent de l'est qu'il me fallait éditer la piste 8 et le secteur 06 de la disquette originale du jeu. Là, j'avisais l'adresse 0101 et, dans le code Ascii, modifiais le =2 trouvé par un =8. Résultat, on perd une première vie et on accède à l'immortalité tel un Higlander.

POKES AU RAPPORT

YIE AR KUNG FU DE IMAGINE

Tchac !! Un atémi dans la disquette de Yie Ar kung Fu. Paf !!! une manchette dans la fonction Edition fichier de Disco. Otto !!! On se prend le fichier de 41 ko. Aoutch !!!! On passe en Recherche dans le menu Fonctions. Slapz !!! On recherche la chaîne hexadécimale 67-87-3D-32 et bong !!!! On la remplace par 67-87-3D-35 et ça y est Onara !!! On est invincible !!! Faites gaffe à l'auteur de cette bidouille, Dominique Gélin (mon frire), il est ceinture en croco de karaté !

THE SENTINEL

PARCS	CODES
4010	90075968
4037	87879398
4080	97707649
4109	08565783
4147	89782130
4194	48247577
4231	56785351
4266	74795752
4291	71342598
4328	85075583
4362	44390767
4397	71724974
4426	07441596
4428	59491978
4466	87618596
4501	20345251
4524	79638465
4563	69715547
4593	77060375
4619	59424987
4655	06972859
4692	54881957
4726	78463094
4769	69176182
4788	91761986

COMMANDO DE ELITE

Là, on applaudit bien fort le talent du jeune Corsaire (c'est son pseudo) qui nous a trouvé un certain nombre de bidouilles hautement intéressantes pour le Coin du discobole. On commence avec 255 vies pour Commando et là, j'en connais un certain nombre qui vont être très contents ! On va rechercher une chaîne hexadécimale grâce à la fonction Recherche de Disco, comme il est expliqué dans le cours de ce mois-ci. Cette chaîne hexa est : 23-10-FB-3E-05-32-66 ; quand vous la tenez sous votre curseur, vous la remplacez par : 23-10-FB-3E-FF-32-66 et le tour est joué.
Merci beaucoup monsieur le Corsaire.

NORTHSTAR DE GREMLIN

Bin là, c'est du délire !! Faut carrément sabrer le champagne. Effectivement, c'est la petite Laurence Filippi (dis, tu m'envoies ta photo ?) qui nous fait parvenir sa première bidouille sous Disco. Elle est donc la première nana à postuler pour une carte de cracker stagiaire membre agréé par le Caca. Il s'agit de rechercher la chaîne hexadécimale suivante : 3E-04-32-F3-06 et de la remplacer par : 3E-FF-32-F3-06. Voilà, c'est simple, c'est classe, c'est sans bavure, c'est d'une légèreté toute féminine et Laurence recevra donc la dernière version de Disco.

THE EMPIRE STRIKES BACK DE DOMARK

Ou l'Empire contre-attaque, si vous possédez un décodeur antiope. Bon, en piste 7 et secteur 43, à l'adresse 0108, se trouve un 05. C'est le nombre de shields (ça donne écran de protection avec le même décodeur) que vous possédez au début du jeu. Bin, il suffit de modifier cette valeur de 06 à FF pour obtenir autant de shields. N'en mettez quand même pas trop, parce que ça finit par mettre un sacré bazar à l'écran. C'est un certain Mercure qui m'a fait part de cette bidouille, comme quoi on peut être dieu des commerçants et bon pokeur.

CAULDRON DE PALACE SOFTWARE

Si je me souviens bien, c'est là le premier jeu créé par Steve Brown (le game designer de Palace) sur Amstrad CPC. En tout cas, ce détail n'a pas gêné le désormais célèbre Alain Massoumipour (programmeur de l'Ile, qui sortira en décembre chez Ubi Soft !!!!) pour nous trouver le moyen de nous offrir une infinité de sorcières. On utilise la fonction Recherche du menu Fonction, justement, et on fait une recherche de la chaîne hexadécimale suivante sur l'ensemble de la disquette : 3E-0A-32-6C-BA (rappelez-vous de ne pas essayer de saisir les tirets, hein ?). Quand vous l'avez trouvée, vous mettez à la place : 3E-FF-32-6C-BA et vous n'oubliez surtout pas de sauvegarder les modifications sur la disquette, hein ?!

CAULDRON II DE PALACE

Encore un jeu réalisé sous la houlette de Steve Brown, et encore une bidouille du corsaire. On se recherche la chaîne hexadécimale suivante : C2-1F-84-3A-1C-BE-3D avec le sourire et on met à la place la chaîne : C2-1F-84-3A-1C-BE-00. Ça nous donne une sacrée quantité de vies pour la petite citrouille rebondissante.

NEMESIS DE KONAMI

C'est la bidouille du mois de notre ami Bananou, et pour se faire remarquer il a fallu qu'il fasse plus long que les autres. Bon, vous allez voir.
Sur la disquette originale de Nemesis, et toujours grâce à la fonction Recherche du menu Fonctions (justement) de l'éditeur de Disco, nous allons faire des recherches de chaînes hexadécimales. On recherche d'abord 40-9E-A7-C2-58-9D-3E-12-CD-1E-BB que l'on remplace par 40-9E-A7-00-00-00-3E-12-CD-1E-BB.
Voilà pour la première chaîne. Ensuite, on recherche toujours de la même manière 28-06-3D-32-F7-A0-18-7B-DD-21-75-7E que vous me remplacez en douceur par 28-07-3D-32-F7-A0-C3-A6-9B-C3-A6-9B. Bien, maintenant vous pouvez jouer à Nemesis et passer à travers tous les obstacles puisque votre vaisseau est devenu invulnérable. Merci Bananou (c'est chou comme pseudo, non ?).

ENLIGHTENMENT DRUID II DE FIREBIRD

Voilà une bidouille toute chaude puisqu'elle m'est parvenue juste avant que je boucle ma rubrique. C'est un envoi de Jean-Luc Le Person, qui devient du coup un habitué de NOTRE rubrique.
Ça se passe en quatre étapes que je vous décris now. Toutes les opérations se font sur la face A du soft. Là,

on utilise l'éditeur de Disco. Bon, premièrement, on va en piste 06 et secteur 03 à l'adresse 01C5 ; on met un 3A à la place du 32, et à l'adresse 039D, on met un autre 3A à la place du 32.
Deuxièmement, on va en secteur 04 de la même piste 06, et en adresse 02A4, on met un 3A à la place du 32 trouvé.
Troisièmement, toujours en piste 06, on va en secteur 05 et en adresse 01C2, où l'on met un 3A à la place du 32.
Quatrièmement, on va en piste 08 et secteur 02, à l'adresse 0221 on met un 3A à la place du 32.
Et ça nous donne quoi, d'avoir fait toutes ces modifications monsieur Le Person ? "Ça vous donne l'invulnérabilité pendant tout le jeu, mon cher monsieur Robby." Ah OK, c'est cool ! Merci ! Chuis content !! Happy ! Joyeux.

THE VINDICATOR DE IMAGINE

Allez, toujours par notre ami Le Person, voici l'invulnérabilité pendant le premier niveau de jeu. Pour le reste, allez faire un tour dans la rubrique du chef, ça devrait vous aider à venir à bout du soft. Bon, on se met sous éditeur, on va se balader du côté de la piste 04 et du secteur 03, on se repère tranquillos l'adresse 00B4, et on se modifie coolos le 3D par un 00. On se boit un petit pastaga et on sauvegarde le tout avant de jouer.

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

Un seul listing ce mois-ci dans le Choix des pokes et le poids des octets. En plus, il est même pas pour une version cassette. Les possesseurs de 464 vont vraiment faire la gueule. Mais comme ça, ils vont peut-être se réveiller et m'envoyer des pokes pour des jeux en cassette. Bon, comme lot de consolation, ils pourront se raccrocher aux codes de The Sentinel offert par André Stemmel, qui empoche un Discology dernière version pour le coup !!

IMPACT DE AUDIOGENIC

Voilà, c'est le seul petit listing du mois, il est de J.-L. Le Person et ça va vous donner l'immortalité dans Impact, donc on est content.

```
10 ' IMPACT DISC 100%
20 ' par J-L Le Person
30 MEMORY &2000:MODE 1:BORDER 13:INK 1,0
:INK 0,13
40 LOCATE 10,10:PRINT "IMMROTALITE (O/N)
"
50 A$=UPPER$(INKEY$)
60 IF A$<>"O" AND A$<>"N" THEN 50
70 LOAD "USRINT",&92AE
80 IF A$="N" THEN 110
90 FOR N=0 TO 13:READ B$:POKE &9EB0+N,VA
L("&"+B$):NEXT
100 POKE &9392,&B0:POKE &9393,&9E
110 CALL &92AE
120 DATA CD,27,98,3E,00,32,94,6F,3E,C3,3
2,95,6F,C9
```

A L'HEURE OU BLANC

(COURAGE... FUYONS !)

Compagniiiie, fixe ! Au rapport. Dans cinq unités de temps universel, notre chef tant aimé et respectueux va passer en revue tous les petits gars de la Compagnie pour voir s'ils sont bien propres sur eux, si leurs bazookas sont en état de marche et s'ils ont payé leurs cotisations annuelles à la Guilde intergalactique des aventuriers. Alors fissa, ramenez vos faces de camembert avachi et présentez-vous !

- Soldate Catherine au rapport, mon adjuvant chéri... J'interviens en tant que princesse et seigneuresse de l'aventure (je ne vous dévoilerai que mon prénom car, en raison de mon âge avancé (22 ans), je suis obligée de me consacrer à un entraînement clandestin au jeu d'aventure, à l'insu de mes proches, pour présenter un rapport d'expertise sur Exit, fabuljeu Exit, qui a fait un malheur au Borobi.

- Crommandant Prouteau Thierry, d'Angers. Surnommé Destination d'Angers, car je tire plus vite que je ne dégaine ! Je me permets de troubler le doux babillage de ma charmante compagne d'armes pour apporter quelques menues gouttes à l'eau de son moulin, et j'interviendrai également sur Exit.

- Merci Crommandant. Or, ensuite, si donc par conséquent vous prenez le râteau et allez au pied du grand arbre pour ramasser quelques feuilles, vous trouverez, foi de Princesse, merveille, un plan !

- OK, j'acquiesce et j'ajoute que, après avoir trouvé le chat près de la cabane à outils, il faudra prendre une espèce de fleur dans les branchages entourant cette même cabane, mais vue de plus loin, et la poser devant le faux félin qui se transformera en coupe.

- Avez-vous remarqué, Crommandant, le style particulier du livre des anciens : "Toi qui traversas les âges et qui poussière enfin devint (poussière d'os), toi encore retenue par ceux qui emprisonnent la lumière (substance bleue de la grotte), toi enfin, poison subtil des dures terres fangeuses (venin de serpent), toi qui reposes là où le premier a élevé son culte (poudre d'yeux), toi qui mûre à jamais t'es nourrie de cette terre (trois boules)."

- Je finirai votre rapport, gente guerrière, en rappelant quelques mots du soldat toujours inconnu, Joss, pour ouvrir le troisième labyrinthe : rendez-vous à la maison du cadran solaire. Attendez la sonnerie. Passez ensuite dans la pièce de droite. Positionnez le vase sur l'éclat lumineux. Cliquez et la chevillette cherra, la porte disparaîtra.

RUBE DE CERBO ?

- Bromure glasse vendeur taxé. Excusez-moi, je retire mon masque à gaz qui m'a permis de passer inconnu tôt à Venise, justement au pays de Masque, et je me représente : première classe Vengeur masqué, pour vous servir. Voici tout d'abord les professions de chacun et chacune des Vénitiens de rencontre : Rastas est professeur, Salvador électricien, Jeff t'es pas tout seul mais t'es punk tout de même, Manuzio imprimeur, Andréa armurier, Joviani protecteur, Lénina protégée, Dymov ambassadeur, Xanthini fossoyeur, Francesca médecin, Alexis serrurier, Equinox plutonien (charmante profession, ça !), Pietro guérisseur, Rajack diplomate, Améthis avocate, Miguel diplomate et José poualopate, non, marin !

- Intéressant, première classe Vengeur, mais quelques indices seraient de mise si vous désirez rester dîner avec nous ce soir du bon côté de la fourchette !

- J'y arrive, mon adjuvant. D'abord, ne parlez jamais à quelqu'un qui aurait auparavant donné des coups de tête à votre matraque. Evitez aussi de donner plus de 1 300 crédits si vous

ne voulez pas vous retrouver en prison. Si jamais vous l'êtes, en prison, appelez alors Améthis. Andréa vous donnera des balles gratuitement. Trouvez le flingue et échangez-le contre la seringue. Gagnez des points de vie en sautant des ponts.
- C'est tout ? C'est court ! Faut absolument que des seigneurs nous renseignent un peu plus sur cette aventure italienne aux beaux décors. Quelqu'un d'autre ?

CINQ A SETH

- Aspirant Galvao Luis, mon adjuvant. J'ai fait Bruce Lee cet hiver. Tchac! Pif,paf ! 10 tableaux. James Debug au printemps, tagada, partie 1, plaf plif, parties 2 et 3 dans la foulée, Sram, chabada pof, cet été et l'Oeil de Seth, areu, areu, shazam crac, cet automne. Heureusement que les années n'ont pas huit saisons comme sur Gödel IV ! Voici, rapide et abrégée, une luce pour Seth :
9 - 8 - 4 - (3 s'il y a le dragon) - 1 (plusieurs fois) - 2 - 1 -4 - 2 (s'il répond qu'il n'y a pas de passage secret, faites le 1 et ensuite le 4) - (s'il y a un passage secret, faites le 2 - 1 - 1 - 1) - 1 - 1 - 1 - 1 - (si vous vous trouvez en présence d'un monstre sous-marin, faites le 2 jusqu'à ce qu'il n'apparaisse plus) - 1 - 1 - 3 - 1 - (à ce stade, il est peut-être préférable de sauver la partie) 5 - 1 - 1 - 1 - 2 - 2 - 4 - 1 - 1 - 1 - 4 - 1 - 2 - 6 - 6 - 1 - 1 - 1 - 6 - 6 - 1 - 3 - 3 - (s'il y a des monstres, tuez-les) 1 - 1 - 1 - 1. Après le labyrinthe : 1 - 1 -1 - 1 - 1 - 3 - (le numéro à choisir est celui que vous avez remarqué en escaladant la tour) 3 - dire... Et là je me suis évanouissé parce que je me suis rappelé que j'avais laissé ma tire en double file l'hiver dernier place de la Star. Sûr qu'on me l'aura tirée, y a pas de justice...

TAITOITATOR

- Mon adjuvant, si je puis me permettre, moi, Seth, assisté de Minipal, devant la prolifération insensée de tous les TOR (Trantor, Obliterator, Terminator...), je me suis permis de faire la fête à Vindicator. Voici donc les différentes anagrammes proposées par l'ordinator et leur solution, suivie du code de détonation, tout cela permettant de terminer la section 1, à savoir le complexe :
NATHAN JUNNOD
JONATHAN DUNN —P
SEAN JIM HARRIS
JAMES HIGGINS —O
DR ANTONI CLAM MD
MARTIN MCDONANALD —P

BEN SIMULATOR (Je le hais, encore un tor)
SIMON BUTLER —E
SAM N JOKER MARK JONES —H

?????????? JOHN MEEGAN —N

HUGE PHALUS
(traduction : gros paf !)
PAUL HUGHES —M
RON H VAIN IVAN HORN —I
LEON WUPAS PAUL OWENS —E
????????? ANDREW DREAKIN —M
MALEK MIB MIKE LAMB —R
DR KANE WAD DAWN DRAKE
VANNATEN KLEIN KANE
VALENTINE

Tout cela devrait permettre de passer au niveau 2 en reconstituant le mot de passe. Je souhaite le bonjour à ma maman, à ma tante et à mes deux nièces, à Maverick, Goose et Warrior pour leur soluce du 7 septembre, à mes admiratrices éplorées, à Ger... Strulrrrrp !!!
- Qu'est-ce ?
- Rien, mon adjuvant, il vient de se prendre la tête dans les pales du rotor !
- Fixe ! C'est l'hélico du chef qui atterrit (Epongez le sang, bon dieu !)
- Salut les petits Lu. Va falloir patienter quelques semaines au garde-à-vous, asque je viens de recevoir un bon plan de Dark Side que mon aide de camp du Borobi est en train d'examiner avant que mes augustes paupières ne daignent s'entrouvrir pour jeter un regard impérial et impitoyable sur cette remarquable luce. Adjuvant, coupez-moi les orteils qui dépassent du premier rang ! Merci. Ah, l'odeur du sang frais le matin avec des croissants, que de souvenirs... Bon, c'est pas tout, je repars, on se revoit dans quelques semaines, rien qu'avec du frais et du bien croquant. J'ai dit !
- Sûr, votre inneffable douceur. Bon dieu, ça va être super sympa de rester 4 semaines de suite sans bouger, au garde-à-vous...

LE CHEF

LE PANTH OF FRIME

Salut, Seigneurs et Ladies of Aventure. Nous accueillons cette fois-ci cinq guerriers de tous les coins de l'empire inter-galactique, assez prudents, car ils n'ont pas tous osé donner leur numéro de téléphone...
* Paul Pasquier, 15, Campagne-l'Evêque, 13015 Marseille pour Zombi, Hurlements, le Maître des âmes, la Chose et d'autres luces.
* Yannick Bournon, 5, impasse Fontaine-Redhon, 19000 Ussel, pour Gunship (Envoie-moi tes secrets, petit.)
* Raphaël Ceriez, 17, boulevard de la République, 59240 Dunkerque, pour le pacte et un tas d'autres.
* Frédéric-René Denis, 2, allée des Peupliers, 42160 Andrezieux-Boistheon, pour quelques oldies, dont l'Affaire Vera Cruz, et d'autres comme Iznogoud.
* Gérald Massin, 10, cot. les Grillons, Sauveterre, tél. : 66 82 50 33 pour l'Anneau de Zangara et Incantation. Bravo.
Et continuez à nous écrire.

7

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

H

SOLUTION COMPLETE : THE DARK SIDE

C'est avec la bénédiction d'Incentive que nous passons ce mois-ci le plan et la solution complète qui vous aideront à venir à bout du fabuleux DARK SIDE. C'est Philippe Duc de Marly-le-Roi qui nous a envoyé cette solution. Il reçoit six softs de jeux offerts par US Gold, qui distribue depuis peu les produits Incentive en France.

COMMENCEMENT DE LA MISSION

Il faut éteindre le maximum d'ECD ; utilisez le laser pour tirer sur la tête de chaque ECD. Cette opération se déroulera en deux phases (voir plan). Après la première phase, il doit rester 24 % d'ECD actifs ; le plan indique l'ordre de destruction. Vous devez alors obtenir un score de plus de un million de points, et le temps pour terminer la mission sera illimité. Pour éteindre rapidement les ECD, survoler (jet pack) la planète est le plus efficace. Attention à la réserve de carburant.

RECHERCHE DES TELEPOD CRYSTALS

Premier cristal : lorsque vous êtes sur Umbriel ou sur Procion, les radars vous détectent et vous êtes téléporté dans une salle sous Fomalhaut. Le cristal se trouve sur votre droite, il suffit de le toucher. Il donnera accès à Psyché plus tard... Pour sortir de la salle, tirez au laser dans une des fentes des placards de chaque côté de la porte (attention à votre réserve de boucliers). Pour sortir des couloirs, utilisez les ouvertures au plafond. Pour détruire les radars, voir les descriptifs du plan.

Second cristal : allez à Sirius et positionnez-vous devant la porte surmontée d'une rampe. Tirez sur la rampe jusqu'à déclenchement de l'ouverture. A l'intérieur, hissez-vous à l'aide du jet pack au sommet de la tour ; vous apercevez le cristal, touchez-le. Il donnera accès à Pollux, mais plus tard...

Vous pouvez ressortir de l'autre côté (attention de ne pas tomber), vous serez alors sur Ganymède. Détruisez le plexor garé sous l'arche en tirant sur le petit pilier de soutien. N'essayez pas de détruire celui du pont, il se régénère...

Troisième cristal : allez sur Régulus et entrez dans le hangar, puis allez dans la deuxième salle par le petit passage sur le côté droit. Tirez sur la partie métallique du marteau représenté symboliquement au mur. Il doit se mouvoir. Une entrée est alors libérée sur le toit du hangar de Sirius, descendez dans la salle par cette ouverture. Repérez le cube et tirez dessus. Ressortez et allez à Tapetus, vous pouvez gagner du temps en passant par le triangle sur le mur ouest. A Tapetus, descendez dans le couloir sous la dalle et prenez la direction ouest. Sous Ganymède, repérez les trois lampes au plafond, tirez sur le fil de celle du milieu. Elle se transforme alors en pyramide. Touchez-la. C'est le cristal pour Neireicl...

Quatrième et dernier cristal : vous l'obtiendrez en allant sur Pollux avec le Télépod.

UTILISATION DU TELEPOD

Vous possédez trois cristaux (Psyché, Pollux et Nereicl) qui permettent de vous transporter au-delà de la barrière magnétique des différents secteurs au moyen du Télépod. A l'intérieur de ce dernier, les cristaux sont face à vous. Tirez sur l'un d'eux. Sortez du Télépod, vous êtes à l'intérieur du secteur. Regardez le mur, hissez-vous à la hauteur de la lettre et touchez-la. Répétez l'opération pour chaque secteur. Lorsque vous aurez récupéré les quatre lettres, le mot Dark s'affichera sur le panneau au-dessus des portes du secteur de Psyché. Les portes seront alors ouvertes...
Maintenant, entrez dans le Télépod, et tirez sur le haut du monument se trouvant derrière les cristaux. Cela fait, vous serez de retour à Psyché du bon côté de la barrière magnétique.

DEUXIEME PAHSE DE DESTRUCTION DES ECD

Sur Nereicl, vous trouverez un ECD derrière le monolithe ; tirez dessus. Ensuite remontez de secteur en secteur en détruisant les ECD comme indiqué sur le plan. Il doit rester alors 4 % d'ECD actifs.

FIN DE LA MISSION

Retournez sur Psyché, utilisez le Télépod. Passez au-delà de la porte. Voici le Zephyr one. Tirez sur le dernier ECD et regardez...

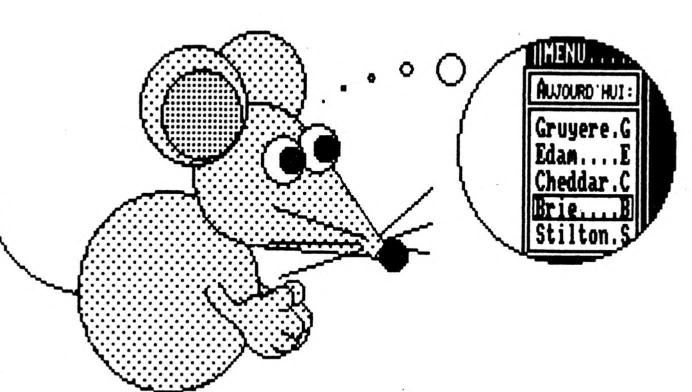
CONSEILS COMPLEMENTAIRES

Tirer sur les cubes fait apparaître des portes ou disparaître des murs. Les portes obturées s'ouvrent en tirant dessus. Pour la porte semi invisible du hangar de Tapetus, centrez-la avec le viseur puis avancez dessus en tirant simultanément. Les plexors explosent lorsque l'on tire au laser sur la partie pointue de leur forme. Attention, certains réapparaissent après un certain laps de temps. Si vous restez trop longtemps dans un secteur, un ovni apparaît et vous mitraille. Changez alors de secteur ou repérez-le en regardant le ciel et abattez-le.

DUCHET COMPUTERS
& SIREN SOFTWARE

51, Saint-George Road, CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 291 257 80**

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS
POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128
A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec la syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX.
Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu !
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux.
Permet une grande précision avec les stratégies, aventures et arcades.
Prête à fonctionner, trois boutons opérationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple à utiliser.
Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistée par Icônes : GAI OXFORD.
Avec GAI OXFORD, vous gérez un ou deux lecteurs de disquettes, imprimante, lecteur cassettes, RSX, extensions mémoire DK Tronics, fichiers, programmes, etc.
en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons !
GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide, effaceur/récupérateur de fichiers, éditeur de fichiers et de secteurs, redéfinition de touches, etc.
Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations !

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128
est disponible et ne vaut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit.
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF S.V.P.)

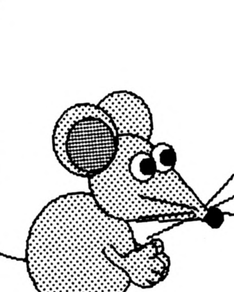
OFFRE PROMO : SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O. (voir ci-dessous) = **700,00 FF port compris** (hors Europe + 40 FF)

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128
(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension mémoire DK Tronics 64K)

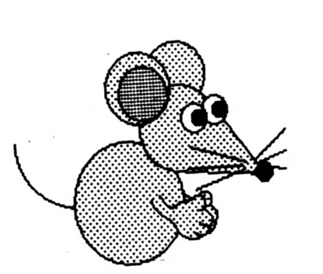
OXFORD P.A.O.

Un FANSTATIQUE progiciel en FRANÇAIS pour créer **facilement** vos mises en page.
La disquette 3" comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes, motifs, figures géométriques, bordures, 28 fontes de caractères, etc. aisément redéfinissables.
Créez **facilement** vos documents, fontes, dessins, icônes, etc.
Intégrez texte, vos copies d'écran personnelles, etc. à vos documents.
Edition, copie et mouvement de blocs de travail entiers.
Edition et création de caractères, motifs, dessins, etc. à un demi pixel près.
Zoom, effets miroir, vidéo inverse, "tête en bas" etc.
Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX), avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles, et de type IBM.
Copies imprimées multiples, échelle à 100 %, à 50 %, à 25 %.
Nombreuses possibilités, de l'impression légère rapide à l'impression de précision "une aiguille" en très haute résolution.
Entièrement en français. Manuel complet très détaillé en français. Enfantin à utiliser.

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K)
ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF S.V.P.)



Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS.
Ils ne sont pas en vente dans les magasins.

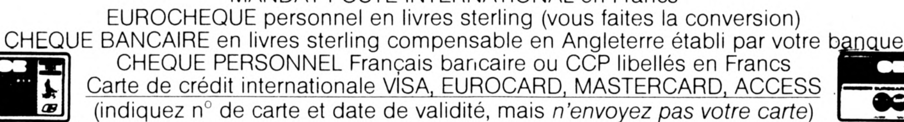


Envoyez vite votre commande (en français) **à :**



DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE
Téléphone : + 44 291 257 80 ou 44 291 625 780
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT à l'ordre de "DUCHET Computers" par :
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque



CHEQUE PERSONNEL Français bancaire ou CCP libellés en Francs
Carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
(indiquez n° de carte et date de validité, mais *n'envoyez pas votre carte*)
Si vous êtes pressé, passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !



Téléphonez à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 80 ou 44 291 625 780** de 8 h à 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit

Nous exportons nos produits non seulement vers les pays du Marché Commun, mais aussi vers plus de quarante pays francophones et francophiles. Nos prix sont exempts de taxes britanniques. Nous attirons l'attention de notre aimable clientèle sur ses responsabilités concernant les formalités d'envois de fonds, taxes locales, licences éventuelles, etc... qui seront à sa charge selon la législation en vigueur dans le pays respectif de destination.

Chiffres noirs : destruction phase 1
Chiffres rouges : destruction phase 2
Pointillés : barrière magnétique invisible

THE DARK SIDE

N

THETYS
PSYCHE
POLLUX
NEIREICL

GANYMEDE
IAPETUS
EQUATOR
PROCION
OBERON

11 17 13 14 12 3 2 4 1

DROP ZONE
REGULUS
ANTARES

8 9 10 15 18 7 6 5

16 THE LIGHT SIDE 19

Tricuspid

REMEMBER: A STEP IN THE DARK – IS A STEP IN THE RIGHT DIRECTION!



• CPC 464 + DDI cherche contact pour échanges divers (jeux, utilitaires, bidouilles, etc.). Emmanuel Maquet , 2, rue Scheurer-Hestenes, 59220 Denain. Tél. : 27 44 08 10.
• Vends CPC 464 monochrome + DDI + AM5D + Imp. DMP1 + Ext. 64 ko + synthé. vocal + crayon optique + jeux + revues, t.b.e. Prix à débattre. Thierry Prouteau , 114, route de la Pyramide, 49130 Les Ponts-de-Cée. Tél. : 41 66 89 03.
• Bonne affaire, vends 32 jeux originaux et assez récents (dont Barbarian, Ocean All Starts Hits II...) pour Amstrad CPC 464, le tout pour 400 F; possibilité d'acheter le tout ou partie. Pour avoir la liste, écrire à l'adresse indiquée, réponse assurée. Vincent Le Mouëllec, 12, rue de la Paix, 56300 Neulliac. Tél. : 97 39 68 42.
• Vends 3D Box + Budget + Million 1 et 2 + Amst. Gold Hits + Ghosts'n Goblins + Hit Pack 2 + Ball. Pays Big Ben. K7 originales, 400 F. Stéphane Barnini, ch. du Paradis, 30330 Connaux. Tél. : 66 82 08 03. Recherche aussi Jade.
• Vends CPC 464 + revues + jeux + joystick + housse. Le tout en très bon état : prix à débattre. Tél. : 74 03 00 04. Laurent Laprote, route des Echarmeaux (NDR : attention adresse illisible, tentez plutôt le téléphone...), 69870 Lamure-sur-Azergues.
• CPCistes, salut ! J'ai 13 ans et j'effectue tous vos travaux de saisie de programmes Basic 1.0 et 1.1. Frappe rapide. Tarif : 4 F la page recto. Port : 2 F. Possibles arrangements. Possède 6128 et 464, support K7 et disk. Merci pour le job ! Aussi, cherche Hurlement K7 ou disk à moins de 100 F (original). Gaëtan Namouric, Le Vernay Charantonnay, 38790 St-Georges-d'Espéranche. Tél. : 74 59 06 97 (après 18 h 15).

• Vends lecteur de disquettes pour Commodore avec interfaces et une disquette en prime, ainsi que tous les accessoires de branchement au prix de 1590 F, ou échange contre lecteur de disquette pour Amstrad. Contacter Serge Payet au 91 89 66 02. (NDR : et une adresse illisible, une... argnnn !)
• Amstradiste cherche correspondants. Possède Nebulus, Voyage au centre de la terre, Pirates, Space Racer, Indian, Gunsmoke, Conspiration, Gabrielle, Venom et d'autres. Phillipe Gambier, 53002 Les Epis Alexia 2, 59500 Sin le Noble.
• Vends 464 couleur + extension 512 ko avec manuel (français) + DDI + Tuner TV + adaptateur TV MP1 + manette + nombreuses revues + environ 40 jeux sur disk, le tout d'une valeur de + de 10 000 F, pour 6 500 F à débattre. Emmanuel Théodore, 9, rue de Bourgogne, 95130 Franconville.
• Echange contre lecteur 5,25 pouces 124 revues, Amstrad PC, CPC, Arcade, Tilt, Hebdogiciel, Ammag, les Cahiers d'Amstrad + la Bible du programmeur + 15 K7 originales de jeux + 300 F. Edmond Davet, Les Condamines 2, Bât. c1 n° 71, 84300 Cavaillon. Tél. : 90 76 19 77.
• Recherche Assembleur/Désassembleur sur cassette contre jeux originaux. Vente possible, liste sur demande. Laurent Nollet, 35, rue Pierre-Brossolette, 93500 Pantin. Tél. : 48 46 32 27.
• Vends CPC 464 mono + DMP 1 + lecteur disk DDI-1 + synthé. vocal + prise péritel + 30 cassettes + 20 disks + manuels d'utilisation + 8 revues + solutions de quelques jeux + listings. Yves Labaune, 17, route de Montcoy, 71670 Le Breuil. Tél. : 85 55 49 02.
• Urgent : cherche tous renseignements sur le jeu Arsène Lupin, provenant du manuel des utilisateurs Amstrad. Comment fait-on pour jouer ? Pourriez-vous m'envoyer des programmes divers de listings, s'il vous plaît, pour CPC 6128 ? Merci. Rhoda Konaté, rue de Cuvergnon, 60620 Antilly.

• Vends Amstrad CPC 464 + joystick et plus de 30 jeux originaux : 1 500 F (moniteur monochrome). Olivier Mercier, 60, avenue de la Gare, 63730 Les Marbres-de-Veyre. Tél. : 73 39 92 31.
• Vends version originale d'Hercules version 5.5 de Esat Software, valeur 390 F, vendue 290 F. Dominique Gaigeard, La Pépinière Cedex 78, 44470 Carquefou. Tél. : 40 30 02 03.
• Cherche contacts pour CPC 6128 dans la région de Bergerac. A bientôt. Patrick Brochu, 45, rue Marcelin-Berthelot, 24100 Bergerac. Tél. : 53 63 28 11.

• Avis de recherche : suite à catastrophe pas très naturelle, Robby cherche à reconstituer sa collection de Strange, Spécial Strange, Strange Spécial Origines. J'accepte les dons et achète suivant prix à convenir les plus vieux numéros. Well, vous m'envoyez votre liste par courrier à Amstrad Cent Pour Cent, Robby pour sa collec', 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Cool, les mecs !!
• Vends Amstrad CPC 6128 couleur excellent état (87) + 11 disquettes (1 d'autoformation à l'assembleur + 2 utilitaires + 30 jeux), le tout pour 2 500 F. Il a 8 mois mais reste toujours aussi good. Ecrire pour informations. Arnaud Lierville, 24, rue Godeau, 28100 Dreux. Tél. : 37 42 00 48 ou 37 42 01 92.



Nom : .... Prénom : ....
Adresse : .... N° Tél.: ....
Code Postal : .... Ville : ....
....
....
....
....

Envoyez votre courrier à M.S.E Service Petites Annonces 53, Av. Lénine 94250 GENTILLY



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE 

ACHETER UN AMSTRAD CPC CHEZ GENERAL C'EST ACHETER CHEZ LE PLUS IMPORTANT SPECIALISTE AMSTRAD CPC INDEPENDANT EN FRANCE !

QUELQUES CHIFFRES

GENERAL a vendu en une année :

- près de 15.000 ordinateurs toutes marques confondues
- environ 5000 imprimantes
- 500.000 disquettes vierges
- 75.000 softs, etc...

MAIS, C'EST AUSSI



LE CHOIX GENERAL

Nous avons, et de très loin, la plus grande exposition de matériel micro informatique réuni sur un point en France. Notre rayon IMPRIMANTES ne comprend pas moins de 60 machines différentes ! Qui dit mieux ? Notre rayon SOFT est immense et notre rayon PERIPHERIQUES est le plus complet. **NOTRE POLITIQUE :** avoir tous les périphériques sur un produit. C'est aussi le secret de notre réussite.

LES PRIX GENERAL

On ne réussit pas par hasard. Notre volume d'achat nous permet de faire pression sur nos fournisseurs pour vous obtenir le meilleur prix.

LA COMPETENCE GENERAL

Pas moins de 25 vendeurs sont à votre disposition. Leur compétence est légendaire, et elle le serait à moins, compte tenu de la diversité incroyable des questions qui leur sont posées tous les jours et auxquelles nous devons trouver une réponse, sous peine de ne plus être crédible.

LA CONNAISSANCE DE NOS CLIENTS

Il y a plus de 20 ans que nous connaissons nos clients. Nous connaissons leurs goûts et savons satisfaire leurs aspirations. Comme nous, ce sont des passionnés et ils ont chez nous la satisfaction de trouver les produits et les prix qu'ils ne trouveraient pas ailleurs.

LE SERVICE

Nous possédons un service technique sur place et nos techniciens ont fait les stages nécessaires pour assurer la maintenance de nos principaux produits.

VENTE AUX COLLECTIVITES
VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nous expédions en France et dans le monde entier.
Consultez nous.

OPERATION COULEUR CPC 464 / CPC 6128

Une exclusivité GENERAL : Amis possesseurs de CPC 464 ou CPC 6128 monochrome, GENERAL vous offre une possibilité unique : **échangez votre ancien moniteur monochrome GT 65 contre un moniteur neuf couleur d'origine (modèle CTM 644).** Quantité limitée. Nous reprenons les moniteurs monochrome avec ou sans emballage, mais en état de fonctionnement).

Coût de l'échange :
1990 F

AMSTRAD STUDIO 100

Dimensions

Unité centrale : L 41 cm, H 37 cm, P 43 cm

Enceintes : L 24 cm, H 37 cm, P 17 cm

Amplificateur

Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)

Distorsion : 0,5 %

Réponse : 20 Hz - 20 kHz

Egaliseur graphique

Basses : 100 Hz ± 10 dB

Medium : 1 kHz ± 10 dB

Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne disque

Transmission par courroie

Vitesse 33-45 tours

Fluctuation : 0,1 %

Tuner

FM 87- 198 MHz, sensibilité 5 microvolts

PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts



GO 145- 290 kHz, sensibilité 500 microvolts

Mixage des entrées

6 entrées micro/ligne, par prise 6,35 mm mono

Entrée auxiliaire sur prises RCA

Réglage des entrées :

Commutateur Off, Micro, Ligne, Cassette

Réducteur de bruit

Niveau

Egaliseurs graves, medium et aigus

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

Sorties

2 voies de sortie ligne (paires de prises RCA)

Platines cassettes

1 : 4 pistes play-back/enregistrement

2 : 2 pistes play-back/enregistrement

Système automatique de musique en continu

Compteur

Contrôle de vitesse

CHAINE STUDIO 100
+ CADEAU MINI TV 12 cm
3990 F
A credit CETELEM : 90 F comptant
+ 12 mensualités de 209,20 F
1er versement 120 jours après l'achat.
Coût total du crédit
avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque matériel, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :

1) Un cadeau spécifique à chaque matériel signalé dans nos annonces (ex. : pour l'achat d'un ensemble TV/Vidéo TVR2, GENERAL vous offre une MINI TV 12 cm N/B ; pour un chaine hifi MX 100 M ou MX 100T, un baladeur radio K7, etc...).
2) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
3) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
4) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
5) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
6) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.



ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR2

Avec le système TVR 2, Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble unique et compact un téléviseur couleur de 36 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal.

Plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

Une émission vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil.

Vous changez de pièce, vous partez en vacances ?

Le faible poids et l'encombrement réduit du TVR 2 vous permettent de l'emporter partout.

Doté de 2 prises Péritel, le TVR 2 est compatible avec Canal +.

CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

Télévision : Ecran 36 cm · Standard SECAM · Canaux UHF 21 à 69 · Canaux VHF 1 à 6 · 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ · Chargement frontal · Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales · Touche de répétition automatique.

Entrées/sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms · Audio : prise Péritel · Vidéo : prise Péritel · Décodeur Canal + : prise réservée.

Télécommande infrarouge : Marche/Arrêt · Sélection des programmes · Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide... Volume.

Dimensions : 37 × 41 × 36,5 cm · Poids : 16 kg environ.

Alimentation : 220 V · 50 Hz.

Consommation : 86 watts.

CADEAU



MINI TV 12cm
Ecran de 12 cm (noir et blanc). VHF/UHF. CCIR B/G Europe et France. Tube à allumage rapide. Antenne téléscopique incorporée. Secteur 220V avec adapt. ext. Batt. 12V. Prise et cordon antenne ext. Cordon alim. allume-cigare.

TVR2 + CADEAU MINI TV
5490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 289,70 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1672,80 F - TEG 18,72 %

ENSEMBLE TV/VIDEO AMSTRAD TVR3

Amstrad-Fidelity a réuni dans un ensemble monobloc un superbe téléviseur couleur de 51 cm et un magnétoscope VHS-HQ (haute qualité) à chargement frontal. Ajoutez une télécommande intégrale et la compatibilité Canal + : vous obtenez le TVR 3, la plus belle idée depuis l'invention de la télévision.

Avec le TVR 3, plus de problèmes de raccordement : une seule prise à brancher et vous êtes prêt à visionner vos vidéo-cassettes et vos programmes préférés.

L'émission que vous regardez vous plaît ?

La télécommande infrarouge vous permet de lancer instantanément l'enregistrement sur cassette, sans même quitter votre fauteuil. Vous pouvez aussi enregistrer une émission pendant que vous en regardez une autre.

Vous voulez enregistrer un programme pendant votre absence ?

Le TVR 3 permet de programmer 6 enregistrements sur 14 jours, sur n'importe quelle chaîne, y compris Canal +.

La qualité du TVR 3 ?

C'est la qualité Amstrad-Fidelity : un téléviseur à 16 canaux et un magnétoscope VHS-HQ, 32 canaux ce qui se fait de mieux dans le genre.



CARACTÉRISTIQUES GÉNÉRALES

Télévision : Ecran 51 cm · Standard SECAM · Canaux UHF 21 à 69 · Canaux VHF 1 à 6 · 16 chaînes préréglables.

Magnétoscope : Standard VHS-HQ · Chargement frontal · Enregistrement 2 têtes rotatives hélicoïdales · Tuner 32 chaînes préréglables · 6 enregistrements programmables sur 14 jours · Touche de répétition automatique de la cassette.

Entrées/Sorties : Antenne : coaxiale 75 ohms · Audio/vidéo : 2 prises Péritel (dont 1 réservée à Canal +).

Télécommande infrarouge : Marche/arrêt · Volume · Sélection des programmes · Enregistrement, lecture, pause, recherche rapide...

TVR3 + CADEAU MINI TV
6490F
PIED POUR TVR3 : 300F

MAGNETOSCOPES AMSTRAD VCR 6000 et VCR 6100 (VCT 6100 = VRC 6000 + Télécommande avec lecteur codes barre)

VCR 6000

Avec le nouveau magnétoscope Amstrad-Fidelity, la programmation s'effectue comme un dialogue affectueux. C'est simple comme bonjour. Sans quitter votre fauteuil, vous répondez aux questions qui s'affichent en clair sur l'écran à cristaux liquides de la télécommande :

LA COMPATIBILITÉ CANAL +
Le VCR-6000 est doté de deux prises Péritel qui le rendent compatible avec Canal + : il est en effet possible d'enregistrer Canal +, comme n'importe quelle autre chaîne, tout en regardant une autre émission.

TOUTES LES FONCTIONS SUR LA TÉLÉCOMMANDE
Les fonctions lecture, enregistrement, sélection de chaîne, bobinage rapide avant/arrière, recherche d'image accélérée avant/arrière et programmation sont accessibles à partir de la télécommande.

LA TOUCHE ENREGISTREMENT INSTANTANÉ
Vous disposez également d'une touche enregistrement instantané qui vous permet de lancer sans programmation l'enregistrement d'une émission qui commence en précisant la durée par tranches de 30 minutes (30 mn, 1 heure, 1 h 30, etc.).

Pour rechercher le début d'un enregistrement, pas de difficulté : le VCR 6000 vous offre la recherche visuelle accélérée à vitesse triple et quintuple.



VCR 6000 Amstrad : une qualité et des performances introuvables ailleurs à ce prix !

GÉNÉRALITÉS

Télécommande infrarouge avec affichage à cristaux liquides.
Système "Easy Programmer".
Programmation 6 événements sur 14 jours.
4 modes d'enregistrement : Immédiat, Programmation instantanée, Programmation classique, Programmation depuis la télécommande.
Recherche visuelle accélérée (× 3 et × 5).
Qualité VHS-HQ

SPÉCIFICATIONS

Format VHS
Standard SECAM L
Système d'enregistrement : 2 têtes hélicoïdales

Vitesse d'enregistrement/lecture : 23,29 mm/seconde
Tuner 32 canaux :
VHF : 1 à 6
UHF : 21 à 69
Entrées/sorties :
Antenne : coaxiale 75 ohms prise femelle
Sortie RF : coaxiale 75 ohms prise femelle
Audio/vidéo : 1 prise Péritel + 1 prise émission codée
Dimensions : 42 × 92 × 31,5 cm
Alimentation : 220/240 V · 50 Hz
Consommation : 34 watts

CADEAU

3 FILMS NEUFS VHS A CHOISIR DANS NOTRE VIDEOTHEQUE DE PLUS DE 1000 TITRES

VRC 6100

le VCR 6100 possède un atout supplémentaire : la télécommande possède un lecteur de code à barre. Le principe en est simple : le programme à enregistrer est codé et imprimé sur un journal de programmes de TV. Il suffit alors de passer la télécommande devant la ligne de code à barre et de diriger la télécommande vers le magnétoscope et d'appuyer sur la touche de transfert. C'est simple comme bonjour.

VCR 6000 + CADEAU 3 FILMS
3690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 18 mensualités de 232,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 899,60 F - TEG 18,72 %

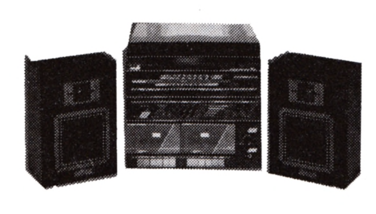
VCR 6100 + CADEAU 3 FILMS
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

CHAINES AMSTRAD MX 100M et MX 100T



CADEAU
1 BALADEUR RADIO K7



Multifonctions : radio OC/FM stéréo. Avance et retour rapide. Arret autom. Casque et clip fixation. Sélecteur mono stéréo. Témoin lumineux mode stéréo.

MX-100M

La chaîne midi MX-100 d'Amstrad-Fidelity, c'est d'abord la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant et compact.

Elle est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, platine double cassette, amplificateur 10 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

Elle est remarquablement performante : l'ampli comporte un égaliseur graphique incorporé qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur ; la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-100, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-100T

Modèle techniquement identique à la MX-100, mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220 240 V · 50 Hz

Dimensions :
MX 100 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 33 cm
Enceintes : 21 × 14 × 29 cm (1,7 kg chaque)
Poids : 6 kg
MX 100 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 14 × 33 cm (2 kg chaque)
Poids : 20 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 2,5 W RMS (10 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz · 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 86,5 · 108,5 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 525 · 1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 155-280 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-100M + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1190F

MX-100T + EN CADEAU 1 BALADEUR RADIO K7
1390F

CHAINES AMSTRAD MX 200M et MX 200T



MX-200M

La chaîne midi MX-200 d'Amstrad-Fidelity, c'est la musique, toute la musique, dans un ensemble élégant, compact et de grande qualité.

La chaîne midi MX-200 est complète : tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner stéréo, à affichage numérique, est doté de 8 présélections vous permettant d'atteindre directement vos stations préférées,
- la double platine cassette est munie d'un réducteur de bruit, d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : radio, disque ou cassette.

La chaîne midi MX-200, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous la déplacez sans difficulté.

MX-200T

Modèle techniquement identique à la MX-200 mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V · 50 Hz

Dimensions :
MX-200 Midi
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 7 kg
MX-200 T avec meuble
Meuble : 40 × 39 × 85 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 21 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz · 20 kHz

Egaliseur graphique :
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB
Balance : ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Tuner :
FM 87,5 · 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 · 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 · 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

MX-200M + Cadeau BALADEUR
1890F
A credit CETELEM : 40 F comptant + 9 mensualités de 235,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 393,10 F - TEG 18,72 %

MX-200T + Cadeau BALADEUR
2090F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 205,30 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 414,10 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 400M et CDX 400T

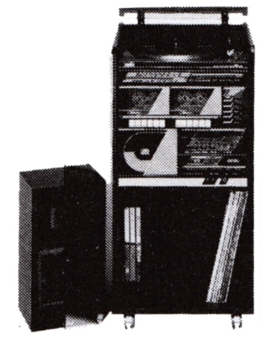
CDX-400M

Avec sa chaîne CDX-400 M, Amstrad-Fidelity met l'extraordinaire qualité laser à la portée de tous dans un ensemble élégant, compact et d'une grande simplicité d'emploi.

La chaîne midi CDX-400 M est complète : platine pour compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 20 W musicaux et enceintes acoustiques assorties.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 3 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts, aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) * et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette.

La chaîne midi CDX-400, c'est aussi la simplicité d'emploi : une seule prise à brancher et c'est tout. Elle trouve sa place partout et vous l'emportez à vos soirées sans difficulté !





CDX-400T

Modèle techniquement identique à la CDX-400 M mais livré dans un élégant meuble de salon à portes vitrées, comprenant un rangement pour disques, compact-dics et cassettes.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation :
220-240 V · 50 Hz.

Dimensions :
CDX-400 Midi
Unité centrale : 36 × 35 × 40 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (2,5 kg chaque)
Poids : 8 kg
CDX-400 T avec meuble
Meuble : 40 × 37 × 79 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 22 kg

Amplificateur :
Puissance de sortie 2 × 5 W RMS (20 W musicaux en pointe)
Distorsion : 1 %
Réponse : 20 Hz · 20 kHz

Egaliseur graphique :
Graves : 100 Hz ± 8 dB
Medium : 1 kHz ± 8 dB
Aigus : 10 kHz ± 8 dB

Tourne-disque :
Vitesse 33-45 tours
Fluctuation : 0,1 %

Platine compact-disc :
Lecture : laser optique

Séparation des voies : 70 dB

Tuner :
FM 87-109 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 520-1650 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 145-290 kHz, sensibilité 500 microvolts
Entrée antenne : coaxiale 75 ohms

Platines cassette :
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillemment : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

CDX-400M + Cadeau BALADEUR
2490F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 234,80 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 537,60 F - TEG 18,72 %

CDX-400T + Cadeau BALADEUR
2690F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 254,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 570,40 F - TEG 18,72 %

CHAINES AMSTRAD CDX 500M et MX 300

CADEAU
1 RADIO DOUBLE K7 PORTABLE

CDX-500

La chaîne CDX-500 est complète : platine compact-disc laser, tourne-disque 33-45 tours, tuner AM-FM stéréo, double platine cassette, amplificateur 40 W musicaux, enceintes acoustiques à deux voies et télécommande infrarouge à 10 fonctions.

- le lecteur de compact-disc est équipé d'un lecteur laser à 3 faisceaux, d'un système de recherche rapide de plages et d'un afficheur digital,
- la platine tourne-disque est dotée d'une cellule magnétique et d'une transmission par courroie,
- l'ampli comporte un égaliseur graphique à 5 bandes qui permet d'adapter l'écoute à vos goûts aux différents types d'enregistrement et à l'acoustique de votre intérieur,
- le tuner AM-FM stéréo est à affichage digital et comporte 8 présélections,
- la double platine cassette est munie d'un dispositif de lecture continue (2 heures de musique non-stop !) *, d'un réducteur de bruit Dolby/B et d'un système de copie directe qui vous permet d'enregistrer toutes les sources musicales : compact-disc, FM stéréo, radio, disque ou cassette,
- la télécommande infrarouge vous permet de commander l'ampli, le lecteur compact-disc et le tuner sans quitter votre fauteuil.

MX-300

Chaîne avec télécommande, techniquement identique à la CDX-500, mais livrée sans le lecteur de compact-disc laser.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation
220-240 V · 50 Hz

Dimensions
CDX-500
Unité centrale : 36 × 36 × 44 cm
Enceintes : 21 × 17 × 39 cm (3 kg chaque)
Poids : 8,5 kg
MX-300
Unité centrale : 36 × 36 × 38 cm
Enceintes : 21 × 17 × 33 cm (3 kg chacune)
Poids : 7 kg

Amplificateur
Puissance de sortie 2 × 10 W RMS (40 W musicaux en pointe)
Distorsion : 0,5 %
Réponse : 20 Hz · 20 kHz

Platine compact-disc
Lecture : laser optique 3 faisceaux
Pleurage et scintillement : non mesurable
Séparation des voies : 70 dB

Egaliseur graphique
Basses : 100 Hz ± 10 dB
Medium graves : 330 Hz ± 10 dB
Medium : 1 kHz ± 10 dB
Medium aigus : 3,3 kHz ± 10 dB
Aigus : 10 kHz ± 10 dB

Tourne-disque
Vitesse 33-45 tours Fluctuation : 0,1 %

Tuner
FM 87,5 · 108 MHz, sensibilité 5 microvolts
PO 522 · 1611 kHz, sensibilité 250 microvolts
GO 153 · 281 kHz, sensibilité 500 microvolts
Préprogrammation de 4 stations en FM et 4 stations en AM

Platines cassette
Vitesse de bande : 4,75 cm/s
Pleurage et scintillement : 0,2 %
Prise micro : jack mono 3,5 mm
Impédance micro : 600 ohms

Fonctions télécommandées
CDX 500
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations
- Compact-disc : pause/lecture, stop, saut/recherche, répétition

MX-300
- Ampli : volume + ou –, mise en sourdine
- Tuner : recherche manuelle et automatique des stations

CDX-500 laser + Cadeau Dble Radio K7
3990F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 24 mensualités de 209,20 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 1240,80 F - TEG 18,72 %

MX-300 + Cadeau Dble Radio K7
2390F
A credit CETELEM : 90 F comptant + 12 mensualités de 224,90 F - 1er versement 120 jours après l'achat. Coût total du crédit avec assurance : 518,80 F - TEG 18,72 %



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 464

AMSTRAD CPC 464 : l'ordinateur familial de pointe : Le CPC 464 est évidemment beaucoup plus qu'un système de jeux vidéos sophistiqué. Avec les graphiques haute résolution et son écran 80 colonnes ajouté à un système de conception d'écran performant, le CPC 464 est un micro-ordinateur pas cher qui fournit à l'utilisateur TOUT ce qui est nécessaire immédiatement avec des applications pour toute la famille, depuis les jeux jusqu'aux comptes et à la gestion de budget.
Les débutants n'ont rien à craindre avec l'ordinateur CPC 464 : il est fourni avec une cassette d'accueil pour s'habituer à l'ordinateur et ses capacités, et un manuel d'utilisation qui contient une section spéciale pour les novices et une introduction en profondeur sur l'essentiel de la machine et des logiciels spécifiques à ce micro-ordinateur.

Les utilisateurs avertis apprécieront vite les capacités de croissance du système : en particulier, l'interface d'imprimante incorporée ; le système de disquette économique qui comprend à la fois CP/M (et donne ainsi accès à plus de 3000 programmes courants) et le langage LOGO (célèbre aux Etats-Unis pour les programmes éducatifs et arrivant maintenant en France et en Angleterre) ; et le potentiel quasi universel d'un bus Z80 complet avec support pour des cartouches ROM.

Processeur Z80 : Le plus utilisé des microprocesseurs de l'informatique familiale ayant le catalogue de logiciels le plus étendu — le CPC 464 offre CP/M comme système d'exploitation en option.



64K de RAM : Le CPC 464 possède 64K de mémoire vive, avec plus de 42K réellement utilisables grâce à la technique de superposition du ROM. La grande taille de cette mémoire vive RAM donne une indication de la sophistication et de la complexité possibles au stade de la programmation.

Graphiques : Le CPC 464 comporte 3 modes d'écran différents, y compris 80 colonnes pour les textes, une palette de 27 couleurs et une résolution maximum de 640 x 200 pixels.

Clavier : un "vrai" clavier de 74 touches de couleurs de type "QWERTY", avec une touche d'entrée largement dimensionnée. Les touches curseurs sont bien placées et il y a un pavé numérique pour la saisie rapide de données chiffrées.

Lecteur de cassettes incorporé : Cette mémoire de masse est disponible d'origine avec le lecteur intégré du CPC 464. Il permet de retrouver et de sauvegarder les programmes et les données sans avoir les inconvénients des autres systèmes ou les réglages sont ardus et source d'erreur. La vitesse de sauvegarde est programmable entre 1K baud et 2K baud (grande vitesse) et la détermination de la vitesse est décidée par les logiciels.

Basic : Un Basic standard, écrit en Angleterre, est utilisé avec le CPC 464. Vous verrez qu'il est plus rapide et performant que les autres Basic que vous connaissez, avec plein de commandes pour les graphiques, le son et la gestion des entrées-sorties.

Jeu de caractères étendu : un jeu complet de caractères 8-bits comprenant des symboles et des éléments graphiques est accessible au clavier et avec la fonction CHR$(n).

Touches programmables : jusqu'à 32 touches peuvent être définies par l'utilisateur du CPC 464, chacune pouvant avoir 32 caractères.

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR MONOCHROME + 50 JEUX
1790F TTC
A crédit CETELEM : 90F comptant + 9 mensualités de 216,70F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 370,30F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 464 + MONITEUR COULEUR + 50 JEUX
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

Fenêtres : on peut sélectionner un maximum de 8 fenêtres de texte, où il est possible d'écrire des caractères, ainsi qu'une fenêtre pour les graphiques.

Son : les capacités sonores du CPC 464 comprennent 3 voies de 7 octaves. Chacune des trois voies peut être ajustée en ton et en amplitude et elles sont transmises, à gauche, à droite et au centre, pour la prise de son stéréo. Le niveau sonore du haut parleur incorporé est variable et mixé en sortie.

Sortie d'imprimante : une sortie d'imprimante parallèle de type Centronics existe d'origine, le signal "Busy" étant utilisé comme signal de reconnaissance.

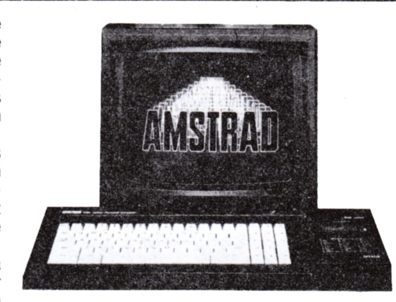
Possibilités d'extension : plusieurs cartes d'extension sont disponibles pour l'utilisation de certains logiciels.

Extension des ROM : tous les ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire et il est possible d'ajouter jusqu'à 240 ROM de 16K chacun.

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 464, vous pouvez acquérir le TUNER TV qui transforme votre AMSTRAD en téléviseur pour 995F

ORDINATEUR PERSONNEL AMSTRAD CPC 6128

Le CPC 6128 est impressionnant. Avec l'unité de disquette intégrée, le chargement et la sauvegarde des programmes est devenue 50 fois plus rapide qu'avec une cassette. L'efficacité est aussi améliorée. Il y a non seulement une grande fiabilité des données mais aussi la possibilité de vérifier le bon déroulement des sauvegardes.
Des copies peuvent être effectuées en quelques secondes, ce qui prendrait 30 minutes avec un lecteur de cassettes. L'accès à un programme particulier est immédiat, avec une cassette vous devez parcourir toute la bande pour trouver le programme désiré.
De plus, le 6128 est équipé du CP/M Plus, la dernière version du système le plus répandu pour les micro-ordinateurs 8 bits. Maintenant, sans rien ajouter, vous pouvez avoir accès à un bien plus grand nombre d'applications que sur cassette. Vous pouvez même utiliser des programmes dépassant la mémoire vive disponible. Le 6128 utilise le BASIC qui est la note dominante de tous nos ordinateurs, comme sur le CPC664, le Basic a été amélioré par l'inclusion du remplissage rapide d'une zone et le tracé de lignes en pointillés et vous permet aussi de lire le code de caractères affichés à l'écran ainsi que de contrôler les erreurs de lecture sur disquette et les conditions d'interruption.
PRINCIPALES CARACTERISTIQUES : Le clavier, classique de type QWERTY, avec pavé numérique et touches de déplacement.



Jeu de caractères étendu. Un jeu complet de caractères 8 bits comprenant des symboles et des éléments graphiques et un jeu complet de caractères internationaux sous CP/M Plus. Touches programmables. Toutes les touches sont redéfinissables par l'utilisateur, chacune pouvant avoir 120 caractères. Fenêtres : 8 fenêtres de texte plus une fenêtre de graphisme. Son : 3 voix de 8 octaves. Chaque voix peut être ajustée en ton et en amplitude. Le niveau sonore du haut parleur incorporé varie. Port d'imprimante : imprimante parallèle 7 bits de type Centronics. Extensions : de nombreuses interfaces sont disponibles. Toutes les routines de la ROM résident dans les 16K supérieurs de la mémoire.

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR MONOCHROME + 50 Jeux ou Cours Autoformation
2790F TTC
A crédit CETELEM : 190F comptant + 12 mensualités de 254,20F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 570,40F
TEG 18,72 %

AMSTRAD CPC 6128 + MONITEUR COULEUR + 50 Jeux ou Cours Autoformation
3790F TTC
A crédit CETELEM : 290F comptant + 18 mensualités de 239F
1er versement 120 jours après achat.
Coût total du crédit avec assurance : 922F
TEG 18,72 %

Offre spéciale GENERAL : lors de l'achat de votre CPC 6128, vous pouvez acquérir la fabuleuse imprimante CITIZEN 120 D au prix de 1450F

LE CPC 6128 EST EXTENSIBLE : Alors que d'autres fabricants d'ordinateurs familiaux offrent des options d'accessoires supplémentaires, nous avons inclus le lecteur de disk et le moniteur dans le CPC 6128.

QUELQUES RAISONS POUR LESQUELLES IL EST SI DIFFICILE D'ACHETER VOTRE MACHINE AILLEURS QUE CHEZ GENERAL

Avec chaque machine, GENERAL, le grand spécialiste AMSTRAD, vous offre :
1) 50 jeux pour l'achat d'un CPC 464 ; 50 jeux ou un cours d'autoformation (manuel + disquette) pour l'achat d'un CPC 6128.
2) une assistance téléphonique 90 jours.
3) une garantie de 2 ans, pièces et main d'œuvre.
4) un paiement en quatre fois, sans intérêt, après acceptation du dossier.
5) l'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
6) Accès gratuit à notre CLUB MICRO GENERAL où vous pourrez profiter de notre collection de près de 500 logiciels domaine public.
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de trois jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.
8) Une démonstration compétente du matériel, car GENERAL est un spécialiste et c'est ce qui fera toujours la différence avec la grande surface (la technique du "achetez ce carton avec l'appareil dedans et demmerdez vous", ce n'est pas notre philosophie).

- **LE COIN DES AFFAIRES :** Nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Consultez-nous.
- **SERVICE COLLECTIVITÉS :** Ecoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Consultez-nous.
- **LA GARANTIE DU MEILLEUR PRIX :** Si avant votre achat, vous trouvez un meilleur prix que chez GENERAL, faites le nous savoir et nous nous alignerons sur ce prix.
- **SERVICE PROVINCE :** Rien à payer à la commande. Vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces. Merci.

IMPRIMANTES POUR AMSTRAD CPC 464 et CPC 6128

STAR LC 10 COULEUR

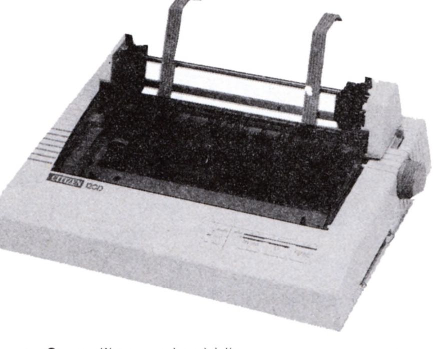


Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle en courrier ou graphique. Mémoire tampon de 4Ko. Impression couleur : 3 couleurs primaires (rouge, jaune, bleu) plus noir. Sélection via les codes de contrôle. Entrainement papier : position parking du papier en continu, tracteur-pousseur, friction, introducteur semi-automatique de feuilles, système de découpe automatique du papier en continu. Interface en standard I/F parallèle centronics 8 bits. Dimensions LxHxP : 108x384x287 mm.

2795F

CITIZEN 120D

L'imprimante CITIZEN 120 D offre pour tous les utilisateurs la qualité et le plus grand soin que vous êtes en droit d'attendre du plus grand fabricant mondial de montres. Compacte, fiable, haute qualité d'impression et nombreuses fonctions résidentes en standard que seul Citizen garantit 2 ans. sont les atouts majeurs qui rendent l'imprimante 120D indispensable aux utilisateurs d'informatique.



Caractéristiques techniques : Vitesse : qualité lmisting 120 cps, qualité courrier 25 cps. Sens d'impression bidirectionnel en texte, unidirectionnel en bit graphisme. Alimentation du papier par traction ou friction. 9 aiguilles mode graphique.

1590F

STAR LC 10



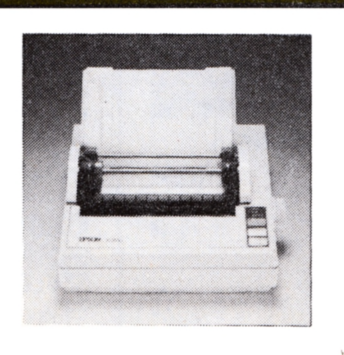
Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 9 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 120 cps, courrier 30 cps. Direction d'impression bidirectionnelle en listing, unidirectionnelle optimisée en courrier ou graphique. Entrainement papier : position parking pour papier paravent tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Dimensions LxPxH : 383x287x108 mm. Poids : 4,7 kg.

2395F

EPSON LX 800

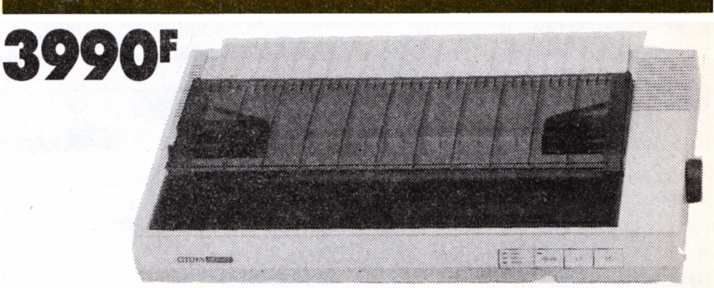
2490F

Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Vitesse : 180 cps (épreuve élite), 150 cps (épreuve pica), 30 cps (courrier élite), 25 cps (courrier pica). Sens d'impression bidirectionnel optimisé en texte. Interface parallèle 8 bits type centronics en standard. Mémoire tampon 3 Ko. Largeur papier : paravent 102 à 254 mm, feuilles séparées 182 à 216 mm. Dim. LxHxP 485x103x302 mm. Poids 6 kg.



CITIZEN MSP 15 E

3990F



Imprimante rapide et adaptable, la CITIZEN MSP-15E est élégante et facile d'emploi. Une ergonomie attractive dans tous les environnements informatiques. Imprimante facilement adaptable à toutes les applications, la MSP-15E est facile d'emploi et silencieuse. Grâce à sa qualité et à sa fiabilité, elle est garantie 2 ans. Qualité informatique : 160 cps. Qualité courrier : 40 cps. Compatibilité de base : IBM et EPSON. Possibilité de graphisme par points. 8K Buffer. Espacement proportionnel.
L'Imprimante CITIZEN MSP est sans aucun doute le nec plus ultra des imprimantes matricielles et elle est compatible avec la plupart des micro-ordinateurs actuels.

STAR LC 24-10



Caractéristiques techniques : Méthode d'impression : matricielle à impact. Tête d'impression à 24 aiguilles. Vitesse d'impression : listing 142 cps, courrier 47 cps. Direction d'impression bidirectionnelle optimisée en listing et courrier, unidirectionnelle optimisée en mode graphique. Entrainement papier : position parking pour papier continu, tracteur-pousseur ou friction, introducteur semi-automatique de feuilles individuelles. Largeur du papier en continu de 10 à 25 cm ; en feuille, de 14 à 21 cm. Interface en standard Centronics parallèle 8 bits. Formatage programmable jusqu'à 255 lignes.

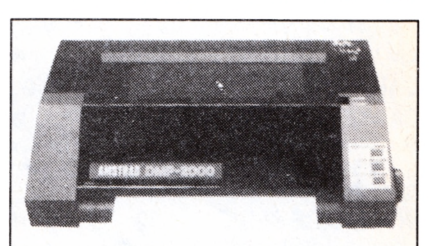
3995F

Imprimante Amstrad DMP 2160

TARIF GENERAL

1690F

A CREDIT CETELEM
9 mensualités de 205,40 F
TEG : 18,24 % - Coût total du crédit avec assurance : 171,10F



DMP 2160 AMSTRAD, IMPRIMANTE MATRICIELLE
La DMP 2160 est un succès de plus dans la gamme des produits de haute qualité et peu coûteux d'AMSTRAD.
Elle allie l'adaptabilité d'un jeu d'instruction de logiciel standard à la compétence technique d'AMSTRAD et à un prix exceptionnel.
On peut utiliser l'alimentation feuille à feuille ou en continu et le traceur ingénieux facilite l'insertion et l'alignement du rouleau d'entrainement du papier.
La vitesse d'impression est de plus de 100 caractères par seconde.
Le choix étendu des tailles et des styles de caractères ainsi qu'un jeu complet de caractères ASCII et internationaux vous aideront à résoudre vos problèmes d'impression. De plus, la réalisation de graphiques adressables au niveau du point et des codes de fonctions compatibles avec Epson standard, permettront à la DMP 2160 de fonctionner directement avec la plupart des logiciels, y compris les programmes de traitement de texte, les graphiques, les vidages d'écran, etc.
La DMP 2160 fonctionne avec tous les ordinateurs AMSTRAD (ou autres) qui possèdent une interface parallèle Centronics standard incorporée.
Cette imprimante constitue un excellent complément pour les ordinateurs AMSTRAD de la gamme CPC. Très complète et très performante, elle nous apparait également robuste et bien construite. Par rapport à des marques très spécialisées dans les imprimantes, telles Epson ou Centronics, il est certain qu'elle fait largement le poids. Nous ne connaissons pas son fabricant d'origine, mais nous savons qu'elle est fabiquée à Hong-Kong alors que ses rivales sont d'origine japonaise.



10, boulevard
de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

DISQUETTES VIERGES 3P

garantie 5 ans - 720 Ko double face double densité, conviennent aux CPC 6128, DD1, FD1

3 PRÉSENTATIONS pour une même qualité :

1° en vrac (bulk) sans étiquette et sans pochette. Idéal pour la duplication professionnelle .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 14,95 F**
2° avec boite plastique contenant 10 disquettes avec pochette et étiquette .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 15,95 F**
3° en boitier plastique individuel avec étiquette et jaquette .... **OFFRE IMBATTABLE, pièce 17,95 F**

LECTEURS DISKS

FD1 AMSTRAD **1490F**
2e lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 6128

DD1 AMSTRAD **1690F**
1er lecteur de disquette 3" pour AMSTRAD CPC 464

VORTEX F1X **2790F**
2e lecteur de disquette 5"1/4 708 Ko pour CPC 6128

PERIPHERIQUES INTERFACES

JAGOT ET LÉON

Construisez vos automates programmables

E100 .... **690F**
Rack 4 cartes d'extension pour CPC 6128

E 108 .... **590F**
Alimentation 5 volts/3 A pour E 100

E 101 .... **690F**
Carte conversion analogique-numérique pour CPC 6128

E 102 .... **690F**
Carte entrée-sortie timer pour CPC 6128

E 103 .... **690F**
Carte de conversion digitale analogique pour CPC 6128

E 104 .... **790F**
Carte série RS232 pour CPC464/6128

E 105 .... **740F**
Carte sorties logiques - 4 en TTL et 4 en 220 V/2 A

E 107 .... **1250F**
Programmateur d'Eproms

E 109 .... **450F**
Extension RAM 64 Ko

E 110 .... **1195F**
Extension 256 Ko

LOGICIEL JL BANK **60F**
Logiciel pour piloter les RAM d'extension E109 ou E110

EM1 .... **490F**

CARTOUCHE EPROM 16 Ko **990FF**

CARTE MULTI SERVI **990F**
Boitier électronique avec logiciel intégré réalisant 5 applications : alarme, simulateur de présence, programmateur horaire, animation lumineuse, réveil

INTERFACE SERIE RS 232 .... **590F**
L'interface RS 232 permet de convertir la sortie parallèle de l'imprimante en sortie série.

PERIPHERIQUES VIDEO

LES DIGITALISEURS D'IMAGES

DIGITALISEUR ARA SECAM **1090F**
Jagot et Léon - Se connecte soit par une prise peritel, soit par une prise RCA à une source vidéo telle que caméra ou magnétoscope

DIGITALISEUR VIDI **1490F**
POWER PRODUCTS - Digitaliseur semi-pro, se connecte à une source vidéo par une connection RCA vidéo composite

SCANNER

SCANNER DART **855F**
L'analyseur DART se branche sur la tête d'impression de l'Amstrad DMP 2160. L'affichage pour contrôle sur le moniteur se fait ligne par ligne, avc réglage des contrastes, définition de zones partielles, insertion de textes

CAMERA ET STATIF

CAMERA NOIR ET BLANC MONACOR TVC 500 .... **2995F**
Caméra TV compacte à technique modulaire, standard commercial. Utilisation universelle sans problème avec moniteur vidéo. Sans organes de commande.

BANC DE REPRODUCTION RB3 KAISER **1290F**
Plateau noir mat anti-reflet. Colonnes du banc pourvues d'une échelle graduée. Réglage en hauteur par manivelle. Plateau 400x420x25 mm. Hauteur colonne : 760 mm.

DISPOSITIF D'ECLAIRAGE RB3 KAISER **500F**
Convient pour banc de reproduction RB3. Avec 2 douilles de lampes, coulissantes et orientables.

ADAPATEUR PERITEL MP2 AMSTRAD **495F**

PROMOTION

Banc de reproductiion KAISER RB3
+ dispositif d'éclairage RB3
+ caméra n/b MONACOR
avec objectif **3590F**

COPIEURS

MULTIFACE II + ... **645F**
Nouvelle interface sur cartouche encore plus performante que Multiface, ce matériel permet sans notion de programmation d'effectuer des copies de sauvegarde des logiciels les plus récents.

DISCOLOGY version 5.1 .... **350F**
Le plus célèbre des copieurs sur CPC. Il s'agit d'un éditeur-copieur exploreur 100 % langage machine. Il comprend quatre modes d'édition combinant ASCII, HEXA,DECIMAL,OCTAL, BINAIRE. Il permet le désassemblage direct et le listage automatique des programmes Basic. Il permet la réparation automatique des secteurs endommagés, la gestion automatique des extensions mémoire et la copie des fichiers.

PERIPHERIQUES GRAPHIQUES

UTILITAIRE SOURIS AMX

AMX 3D ZICON **329F**
Logiciel de conception graphique en 3D

AMX UTILITIES **329F**
Fonctions utilitaires pour AMX

AMX MOUSE pour CPC 464 et 6128 .... **790F**

L'AMX MOUSE existe en version disk et cassette. L'animal est noir avec trois boutons rouges. 4 logiciels l'accompagnent : ART qui ressemble à Macpaint avec menus déroulants. ICONES qui est un logiciel de création d'icônes dans une matrice 16x16. CRÉATION GRAPHIQUE qui est un logiciel récupérable sous ART. AMX CONTROL qui fournit 20 nouvelles instructions Basic pour piloter.

MOUSE MATE **85F**
Tapis souris en néoprène, favorise considérablement la rotation de la boule.

TABLETTE GRAPHIQUE GRAPHISCOP **1090F**
La table des vedettes de la programmation (Torrès, Loriciel, Ere etc.). Conçue et fabriquée en France, la tablette graphique GRAPHISCOP vous permet de représenter vos dessins en utilisant la résolution graphique maximale pour un maximum de couleurs. Elle est livrée avec une interface connectable, un manuel et un logiciel sur cassette ou disquette.

SYNTHETISEURS DE SONS

SYNTHÉ TECHNIMUSIQUE **299F**
OFFRE IMBATTABLE - pour CPC 464/6128 - Existe en version disk et cassette. Le seul synthé qui parle 100 % français. Excellente qualité de reproduction.

PAIRE D'ENCEINTES ASSERVIES POUR TECHNIMUSIQUE **100F**

SYNTHÉ AMSTRAD SSA1 .... **390F**
Il est muni d'un ampli, de 2 HP et le son, sans être 100 % français, est cependant beaucoup plus compréhensible qu'avec le DK TRONICS.

SYNTHÉ DK TRONICS **390F**
Il est fourni avec la cassette programme, un ampli de 2x4 w et 2 hauts-parleurs. Un problème toutefois, les phonèmes étant en anglais, pour entendre "bonjour" au synthé, il faudra taper "boon-jour" et encore, ce sera toujours l'inimitable accent anglais.

AMDRUM **590F**
Système de batterie digitale pour CPC 464, 664,6128
Les caractéristiques sont les suivantes : 8 sons de batterie préenregistrés. Fonctionnement en temps réel ou programmation sur l'écran. Logiciel sur cassette transférable sur disquette. D'autres sons peuvent être créés. Plus de 1000 rythmes programmés. Des airs peuvent être enregistrés sur disk ou cassette. Polyphonique. Se branche sur votre chaine hi fi.

CRAYONS OPTIQUES

LP1 AMSTRAD **290F**
Ce crayon optiqe très simple d'emploi avec son logiciel graphique sur cassette vous permettra de vous servir de votre écran comme d'une feuille de papier à dessin. Le LP1 ne fonctionne que sur le CPC 464 couleur.

ELECTRIC STUDIOPEN 464 .... **395F**
Le plus réputé des crayons optiques et aussi le plus vendu. Programme graphique très complet. Demandez une démonstration chez GENERAL.

ELECTRIC STUDIOPEN 6128 .... **435F**
Idem Studiopen 464 mais programme sur disquette.

STYLO DART (sur cassette) **395F**

STYLO DART (sur disquette) **435F**



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

MANETTES DE JEUX

QUICK SHOT 1 ..... 69F
Joystick économique, fabriqué par SPECTRAVIDEO. Type à frottement. Résistance moyenne.

QUICK SHOT 2 ..... 89F
Joystick à frottement de chez SPECTRAVIDEO. Superbe poignée.



QUICK SHOT 2 TURBO 139F
Joystick à micro contacts, 6 directions, de SPECTRAVIDEO. Le premier prix pour les micro contacts.

JOYSTICK KONIX 149F
Forme très ergonomique. Micro contacts. Moyennement précis.

JOYSTICK PRO 500 ..... 195F
Avec le PRO 500, on n'est pas là pour jouer. C'est la merveille en matière d'électronique. En effet, le traditionnel contacteur à couronne en plastique sur lequel est montée la manette est remplacé par une série de microrupteurs ou microswitches qui assurent au PRO 500 une précision et surtout une robustesse inégalable. Garantie 1 an, c'est tout dire. Pour ceux qui en ont assez de se retrouver avec le manche dans une main et le socle dans l'autre au saut de haie de DECATHLON.

GENERAL STICK 270F
Le nec plus ultra. Très gros contacteurs, boitier transparent, assez dur à manier. A réserver aux gros costauds.

JOYSTICK COBRA 495F
Le monstre. 2 kg, 30 cm de haut. Une manette de Mirage. La folie complète. Absolument génial, à essayer d'urgence chez GENERAL.

JOYSTICK CAMERICA 695F
Joystick à infrarouge, sans fil, efficace jusqu'à 6m. Superbe design.

TUNER TV

Tuner TV TETRAN 1190F
OFFRE IMBATTABLE. Ce tuner PAL/SECAM 20 canaux se branche sur le moniteur de votre CPC 464 ou 6128. Il transforme votre moniteur en TV. Ampli avec haut parleur intégré dans le tuner. Génial.

TELEMATIQUE

MENTEL CPC 450F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Le Minitel malin. Emulateur Minitel avec transport des fichiers. Se connecte sur votre Minitel dont il utilise le modem en émulateur. Gestionnaire de pages videotex, il permet la consultation, la gestion et l'impression. Le transfert de fichiers vous permettra d'envoyer ou de recevoir des fichiers sélectionnés par vous ou même, des disquettes entières, exploitables immédiatement.

KENTEL CPC 580F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
Kentel est un serveur vidéotex monovoie. Il dispose d'un logiciel de création de serveur avec éditeur de pages vidéotex, sauvegarde de pages, mots clefs, catalogue etc. Il est équipé d'une messagerie avec boîte aux lettres (BAL), d'un détecteur de sonnerie. Ce logiciel très complet est parfait pour construire un serveur de qualité.

PENTEL CPC 680F
(le logiciel sur disquette + le câble Minitel)
L'artiste du Minitel. Pentel est un véritable outil graphique qui vous permettra de composer facilement des pages pour votre serveur. Il s'agit en fait d'un puissant outil de dessin. C'est le complément total de Kentel, ce dernier pouvant cependant être utilisé sans Pentel.

MODEM DIGITELEC DTL 2000 ..... 1490F
Pour CPC 464/6128. Modem Norme DTL 23. Permet l'accès aux services de type TELETEL. Emulation Minitel, communication half duplex possible entre deux ordinateurs et le téléchargement des programmes.

Modem DIGITEL DTL2000 Plus 1990F
(pour CPC 464/6128). Le DTL PLUS permet de communiquer sous les modes V21-V23, c'est-à-dire sous tous les types de modulation FSK existant actuellement. On peut donc accéder à Transpac et à des réseaux spécialisés.

MODEM DIGITELEC DTL 2100 ..... 2750F
Le DTL 2100 est un modem intelligent, c'est-à-dire qu'il sait dialoguer avec le micro ordinateur ou le terminal auquel il est raccordé, ce qui permet de le configurer facilement. De plus, il est multimodes : V21, V23, V25 bis ou CCIT. L'appel et la réponse entièrement automatiques permettent au modem de fonctionner de façon tout à fait autonome, sans aucune intervention humaine.

MERCITEL CPC 1 ..... 1290F
(logiciel interface + câble)
Transforme votre CPC en Minitel à la condition que vous possédiez un Minitel. Le logiciel est dans la ROM de l'interface. Il permet une copie sur drive et une impression sur imprimante des pages Minitel.

MERCITEL CPC 2 ..... 2590F
Identique à CPC 1, sauf qu'il ne nécessite pas de Minitel, puisqu'il est fourni avec un modem.

MERCITEL CPC 2 R 3390F
C'est le CPC 2 muni d'une réponse automatique, ce qui en fait un serveur monovoie à part entière.

LES HOUSSES

(pour claviers, moniteurs et unité disquette)
Nos housses sont en matière synthétique antistatique

HOUSSE CLAVIER 464 ..... 70F
HOUSSE CLAVIER 664 ..... 70F
HOUSSE CLAVIER 6128 ..... 70F
HOUSSE MONITEUR monochrome 70F
HOUSSE MONITEUR COULEUR 80F
HOUSSE CLAVIER 8256 ..... 70F
HOUSSE MONITEUR 8256 ..... 85F
HOUSSE UNITE DISQUETTE 55F
HOUSSE DPM 2000 ..... 80F
HOUSSE LX 80 ..... 80F
HOUSSE CENTRONICS 80F
HOUSSE OKIMATE 20 ..... 80F
HOUSSE FUJI PD 80 ..... 80F

RUBANS IMPRIMANTES

Nous tenons sur stock la plupart des modèles de rubans de diffusion courante. Leurs prix vont de 45 à 120 F selon modèle. Consultez-nous.

RAMES PAPIER

RAME PAPIER NON ZONÉ 69F
500 feuilles format A4, bandes caroll détachables

RAME PAPIER NON ZONÉ 99F
500 feuilles format A3, bandes Caroll détachables

RAME ETIQUETTES 12x3 cm 85F
le 1000 sur paravents bandes Caroll

CABLES DE LIAISON

CABLE DOUBLEUR DE JOYSTICK 170F
Câble qui se branche sur la sortie de l'Amstrad et permet de brancher deux joysticks sans utiliser le joystick Amstrad. Ex.: 2 Quickshot II ou 1 Quickshot I et un PRO 500.

CABLE CENTRONICS AMSTRAD IMPRIMANTE 175F
Ce câble permet de brancher n'importe quelle imprimante munie d'une prise Centronics sur la prise imprimante de l'Amstrad.

CABLE FD1 ..... 175F
Ce câble permet de raccorder l'unité de disquette FD1 à un CPC 464 ou 6128.

CABLE MAGNETO CASSETTE/ AMSTRAD CPC 60F
Ce connecteur est muni d'un côté de la fiche ronde 5 broches DIN qui vient s'enficher au dos de l'Amstrad et de l'autre côté de 3 jacks (un pour l'entrée, un pour la sortie et le dernier pour la télécommande). Attention, le câblage de fiche de l'Amstrad est particulier. Dans le commerce hifi, on ne trouve pas ce câble branché de cette façon.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER CPC 464 ..... 135F
Ce câble permet d'éloigner le moniteur TV du clavier, ce qui est pratiquement indispensable si l'on veut jouer longtemps avec le moniteur couleur.

CABLE RALLONGE (1,50 M) ECRAN/CLAVIER 664 et 6128 ..... 185F

CABLE RALL. (2 M) JOYSTICK 70F

CABLE SON STEREO CPC/CHAINES HI FI 60F

ENTRETIEN

BOMBES AEROSOL

COMPUNETT 99F
Nettoyeur des écrans d'affichage, des parties en verre et en plastique, des claviers. Ne laisse aucun dépôt.

PRINTER 66 ..... 95F
Nettoyeur d'imprimantes. S'applique sur les têtes d'impression et les chemins de bandes. Elimine les résidus de métal, les graisses et les huiles résinifiées.. Produit étonnant qui est pratiquement indispensable pour chaque imprimante.

DISQUETTE DE NETTOYAGE 3" 149F
Avec son liquide. S'introduit dans le lecteur de disquette. Nettoie les têtes du lecteur.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER BIB 135F
Ce kit comprend un pinceau, 1 bombe à air, un produit et des chiffons antistatiques.

KIT DE NETTOYAGE ECRAN CLAVIER CASSETTE 195F
Idem le précédent, avec en plus une cassette nettoyante et des bâtonnets pour le nettoyage des têtes magnéto (pour les bricoleurs avertis).

CASSETTE NETTOYAGE ALLSOP POUR CPC 464 ..... 75F
Cette cassette est munie d'un dispositif anti-abrasif en "peau de chamois" synthétique et d'un liquide approprié. c'est le meilleur dispositif de nettoyage de têtes que nous connaissons.



10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LE GRAND SPECIALISTE AMSTRAD

PERIPHERIQUES ET ACCESSOIRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTE D'AZIMUTAGE DE TETES **179F**
Cette cassette, indispensable pour le 464, vous permet, à l'aide d'un petit tournevis, de régler précisément la hauteur de vos têtes magnéto en fonction de signaux émis par la cassette d'azimutage. Ainsi vous n'avez plus de problème de chargement dû à un mauvais azimutage de votre 464 (à notre connaissance, 90 % des cassettes qui ne chargent pas sont victimes de ce défaut). L'azimutage du 464 se dérègle tôt ou tard en fonction de l'usage plus ou moins intensif que vous en faites et il suffit de déplacer la tête de quelques microns pour que votre programme ne se charge plus.

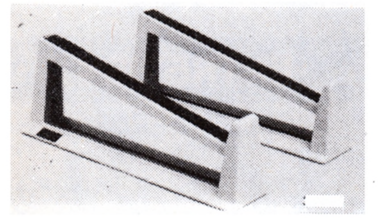
FILTRES ECRANS

POUR MONITEUR MONOCHROME GT 65 .... **160F**
pour 464 et 6128

POUR MONITEUR COULEUR CTM 644 .... **190F**
pour 464 et 6128
Le filtre écran n'est pas en verre organique mais en tissu. Il est situé devant l'écran de votre ordinateur auquel il est fixé par son cadre avec des pastilles autocollantes. Ce tissu est constitué d'une trame en micromailles qui arrêtent les rayons obliques de la lumière ambiante qui se réfléchissent généralement sur l'écran de votre moniteur. Les caractères sont alors plus nets car ils sont dépourvus du halo qui les entoure généralement. La trame en nylon est conductrice et permet d'écouler les charges statiques qui s'accumulent sur la surface de l'écran. Le filtre écran peut être comparé aux grilles antidiffusantes utilisées en radiologie pour améliorer la netteté des clichés. L'entretien du filtre écran est très simple. Il se fait à l'aide d'un simple chiffon sec, non pelucheux.

SUPPORT ECRAN ORIENTABLE **250F**
Support écran orientable à 360° de latitude et 20° de longitude. Très pratique.

UNIVERSAL PRINTER STAND **250F**



Support universel pour tout type d'imprimante. Permet de ranger la rame de papier sous l'imprimante.

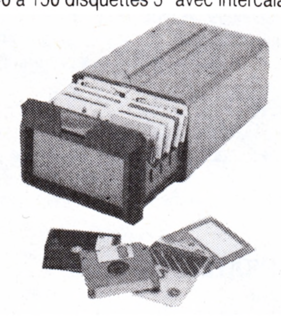
BOITES DE RANGEMENT

DD 14 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Coloris gris.

YUD 35 .... **29F**
Boite de 10 disquettes 3". Transparente.

DS 40L sans clé **69F**
DS 40L avec clé **99F**
Boite 40 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

MEDIABOX POSSO **139F**
Boite de 40 à 150 disquettes 3" avec intercalaires.



C'est, de loin, la boîte la plus vendue chez GENERAL. De présentation modulaire, elle est munie de rails qui permettent de les emboîter les unes aux autres. De construction très robuste, on y trouve des intercalaires d'origine. Une serrure d'une valeur de 70F peut être montée en option ainsi que des intercalaires supplémentaires.

YA 6090 sans clé **129F**
YA 6090 avec clé **149F**
Boite 90 disquettes 3" avec intercalaires et couvercle transparent.

JET EXECUTIVE **119F**
Pochette 20 disquettes 3" type sacoche.

EXTENSIONS MÉMOIRES

EXTENSION VORTEX 256 Ko **1190F**
Extension mémoire pour 464/664/6128. Se présente sous la forme d'un circuit imprimé qui s'insère à l'intérieur du CPC. Vous pouvez alors travailler avec des programmes professionnels tels que DBase II, Multiplan, Wordstar etc. Vous pouvez travailler avec une RAM virtuelle ultra rapide sous CPM 2.2.

EXTENSION VORTEX 512 Ko **1590F**
Ses caractéristiques sont identiques à la précédente, mais en 512 Ko.

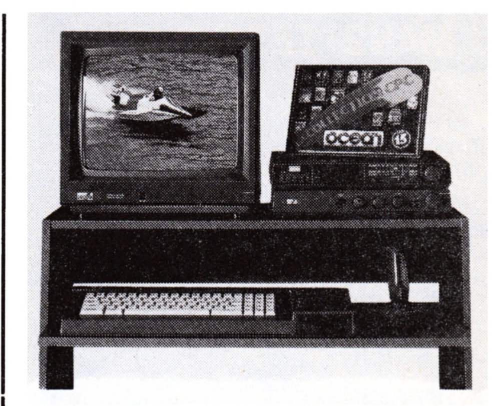
EXTENSION DK TRONICS 64 Ko **499F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 464 et 664. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder à CPM.

EXTENSION DK TRONICS 256 Ko **999F**
Pour CPC 6128. Se présente sous la forme d'une cartouche emboîtable dans le port d'extension. Permet d'accéder au CPM.

STATION MICRO AMSTRAD

Pour les heureux possesseurs d'un micro AMSTRAD 464 ou 6128 équipé d'un moniteur couleur CTM-644, pour un prix très attractif, GENERAL leur propose :
UN ADAPATATEUR TELEVISION pour regarder leurs émissions favorites sur le moniteur couleur de leur micro ;
UN RADIO REVEIL PO/GO/FM pour se réveiller en musique, en rythme, de bonne humeur ;



UN JOYSTICK pour jouer (à deux si vous en avez déjà un) aux mille jeux disponibles sur les micros Amstrad ;
15 PROGRAMMES DE JEUX PALPITANTS
UN BUREAU pour ranger le tout, en gardant votre micro toujours prêt à jouer.
Compte tenu de la relative pénurie de ce produit, nous vous conseillons vivement de le réserver au magasin avant les fêtes de Noël !

OFFRE LIMITÉE **1290F**

PACK EDUCATIF



pour AMSTRAD CPC avec lecteur disk - Problèmes mathématiques (CM1/CM2) - Vocabulaire (CM1/CM2/6e/5e - Amscom, règles sur les mots (CE1/CE2/CM1/CM2) - Amstern, règles de grammaire (CE1/CE2/CM1/CM2) - Memoram, dictées (CE2/CM1/CM2/6e) - Tables d'opération (CP/CE1/CE2/CM1/CM2/6e) - Decim, nombres décimaux (CE1/CE2/CM1/CM2/6e/5e) - Géographie (CM1/CM2/6e/5e/4e/3e).
195F au lieu de 295F

COURS AUTOFORMATION



PRINCIPAUX SUJETS TRAITÉS : Tout sur une bonne utilisation du clavier - La première instruction - Aide à la programmation - Introduction au basic - Couleurs et graphismes - production du son - Le lecteur de disquettes : disquettes, formattage, noms de fichiers, programmes sous forme de fichier ASCII, programmes protégés, sauvegarde de zones de la mémoire, fusion de programmes, suppression de fichiers, comment changer le nom des fichiers...

OFFRE SPECIALE POUR CPC 6128
195F au lieu de 345F

LES CPC VERSIONS PERSONNALISÉES GENERAL

A CPC 6128 COULEUR + TUNER PAL/SECAM TETRAN **4790F**
B CPC 6128 COULEUR + SYNTHE TECHNIMUSIQUE **4085F**
C CPC 6128 COULEUR + IMP. CITIZEN 120D **5290F**
D CPC 6128 COULEUR + SOURIS AMX **4290F**
E CPC 6128 COULEUR + LECTEUR DISK FD1 .... **5290F**
F CPC 6128 + IMP. AMSTRAD DMP 2160 .... **5290F**
G CPC 464 COULEUR + LECTEUR DISK DD1 .... **3490F**

HEROES OF THE LANCE



Le voici, le voilà, le premier logiciel de jeu issu directement du jeu de rôle AD & D (Advanced Dungeons & Dragons) arrive enfin sur nos CPC. La chose est assez remarquable pour être signalée, puisque ce premier soft d'une longue série a la bénédiction de la maison éditrice du plus célèbre jeu de rôle du monde, j'ai nommé TSR.

Attention, le ludiciel que je vous présente ici n'est pas un jeu de rôle ! ! ! Qu'on se le tienne pour dit, il n'est pas possible de faire du jeu de rôle sur micro-ordinateur. Si le terme "jeu de rôle" a déjà été utilisé pour désigner un jeu informatique, c'est soit en terme de publicité, pour allécher le joueur, soit en terme technique, pour signifier que le jeu utilise des éléments du jeu de rôle classique, comme la gestion des points de vie ou les différentes caractéristiques d'un personnage.
Par exemple, Fer & Flammes de Ubi Soft et Bard's Tale de Electronic Art sont deux jeux sur CPC s'inspirant très largement d'AD & D. Création de personnages, combats, déplacements, système de magie en sont directement inspirés. Mais jamais le micro-ordinateur ne vous donnera la liberté d'action et ne vous permettra de laisser libre cours à votre imagination comme le fait le jeu de rôle classique, celui-là même auquel on joue avec des amis autour d'une table.
Le jeu est en fait un arcade-aventures dont l'action se déroule juste à la fin du premier scénario de la longue saga de

DragonLance. La totalité du jeu est en moyenne résolution graphique ; ainsi, nous sommes en présence de graphismes fins mais en quatre couleurs seulement. Les deux tiers supérieurs de l'écran sont occupés par les décors ; dans le tiers inférieur nous retrouvons le dessin de la tête des huit compagnons, avec une barre de leurs points de vie ainsi qu'une boussole indiquant les directions et issues possibles.
Le personnage de tête est celui qui se trouve le plus à gauche et en haut ; c'est lui que l'on voit et que l'on déplace à l'écran à l'aide du joystick. En appuyant sur n'importe quelle touche du CPC, un parchemin apparaît à l'écran avec les options que peut réaliser le personnage de tête. On peut ainsi sélectionner le personnage leader du groupe en le choisissant avec un cadre, et on peut également consulter les caractéristiques des huit compagnons.
La deuxième option offre de lancer un sort de magie parmi ceux que connaît Raistlin. On peut aussi lancer des sorts cléricaux, à sélectionner parmi ceux contenus dans le bâton de cristal bleu. C'est toujours par le biais de ce menu que l'on prendra, posera, utilisera ou donnera un objet. On pourra aussi sauvegarder une partie ou la reprendre si elle est déjà sauvegardée.
Le personnage que l'on dirige se déplace dans un décor en deux dimensions avec scrolling horizontal. Les graphismes, bien que monochromes, sont assez fins et détaillés. Le personnage peut marcher ou courir et même sauter dans sa course, pour franchir un trou par exemple. A certains endroits, des dalles entières ou des cailloux tombent du plafond, rappelant l'état de délabrement de l'antique cité ; la course reste le seul moyen de les éviter. Lorsque le personnage passe à un carrefour, les nouvelles directions possibles clignotent sur la boussole.

JE TE FENDS ET TE POURFENDS

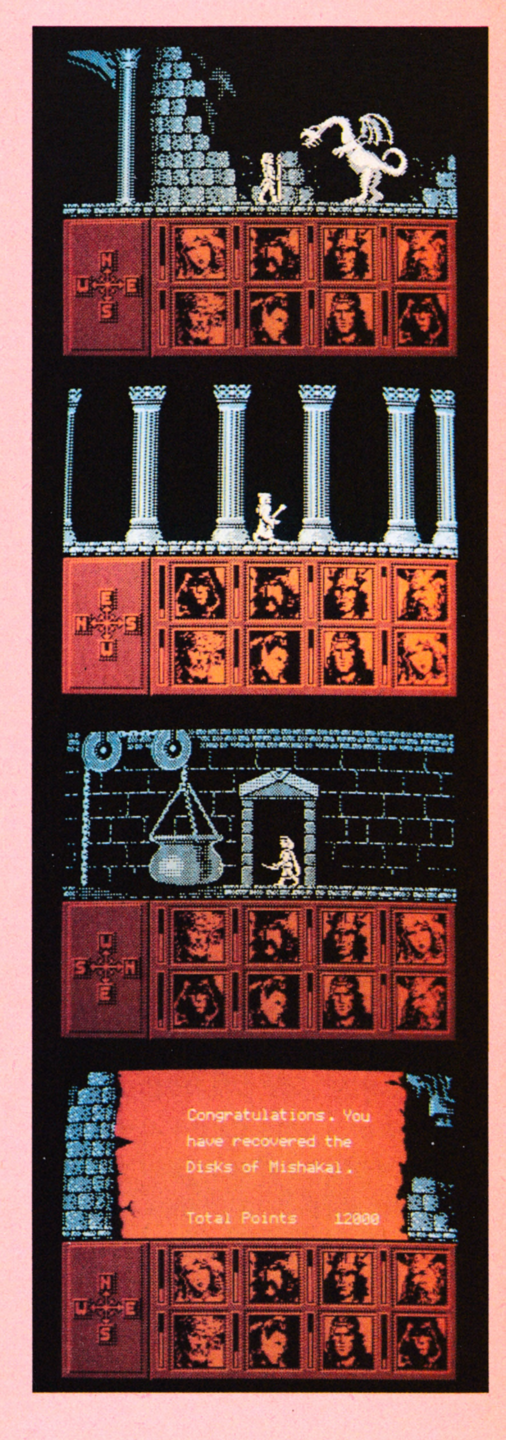
Si un ennemi se trouve à proximité du personnage de tête, le mot combat apparaît au-dessous de la boussole. Le personnage peut alors frapper son adversaire avec son arme. Sans être très varié, ce mode combat permet tout de même de porter des coups de taille en hauteur, ou des coups vers le bas pour tout ce qui traîne au sol, genre araignée géante. Si le personnage possède une arme de lancer ou de tir, tels Caramon avec sa lance de fantassin ou Tanis avec son arc, il peut l'utiliser avant d'être au contact de son adversaire et continuer le combat à l'épée.
Bien sûr, il est peu recommandé de faire combattre Raistlin le magicien ou Lunedor ; ces lanceurs de sorts sont précieux pour la survie de l'équipe et il faut les protéger des coups.
Si un personnage tombe dans le coma, il passe en fin de troupe, et celui qui le suit devient leader. Si aucun soin n'est porté à celui qui est dans le coma, il mourra rapidement.

MAGIE DE MAGE ET MAGIE DE CLERC

Qu'ils soient de nature magique ou cléricale, Raistlin et Lunedor peuvent, comme nous l'avons vu plus haut, lancer des sorts grâce au menu des options que l'on fait apparaître en frappant une touche du CPC. Les sorts lancés par Lunedor proviennent du bâton de cristal bleu ; chacun consomme un peu de son énergie et il faudra faire attention à ne pas lancer trop fréquemment des sorts gourmands en énergie. Seule Lunedor peut utiliser le bâton à pleine capacité. D'autres personnages peuvent l'employer mais je vous laisse découvrir lesquels, pourquoi et comment.
Pour se servir de ce bâton, il faut que le personnage soit parmi les quatre premiers du groupe, et pour qu'un personnage puisse bénéficier d'un sort de soin, il doit se trouver en tête de groupe.
Les sorts de Raistlin tirent leur énergie de son bâton de magius. Certains sorts utilisent beaucoup d'énergie, d'autres moins ; vous en trouverez les détails dans la notice. Personne d'autre que Raistlin ne peut utiliser ce bâton, il faut donc veiller à ne pas l'exposer à de grands dangers.
Pour en savoir plus sur DragonLance et sur les règles avancées de Donjons & dragons, lisez la suite de notre dossier.
Rappelons que c'est la société américaine SSI qui a obtenu les droits pour transposer AD & D sur micro-ordinateur. Trois types de produits devraient voir le jour, des jeux d'aventures classiques du style de Bard's Tale, des arcade-aventures comme Heroes of The Lance, et des softs d'aide au maître de jeu (gestion des personnages, résolution de combats). C'est l'anglais US Gold qui a développé Heroes of The Lance et qui devrait développer les volets suivants de la saga. Il est aussi le distributeur des produits AD & D en Angleterre. Pour la France, c'est Ubi Soft qui se chargera de la distribution. Ubi Soft assure aussi le développement de Pool of Radiance (une aventure gérée comme un scénario AD & D) sur toute machine autre que les compatibles PC. A ce propos, si vous avez de réels talents de programmeur ou de graphiste, n'hésitez pas à contacter Ubi Soft, qui se fera un plaisir de vous compter parmi ses développeurs pour la gamme AD & D. Une gamme qui s'annonce de très grande qualité et, croyez-moi, Ubi Soft va mettre le paquet car AD & D en version informatique est l'événement microludique de cette année 88 ! !
Le soft que nous avons testé était une préversion anglaise et sera entièrement francisé (soft et documentation) par Ubi Soft, ainsi que tous les jeux de la gamme AD & D.

Robby GYGAX





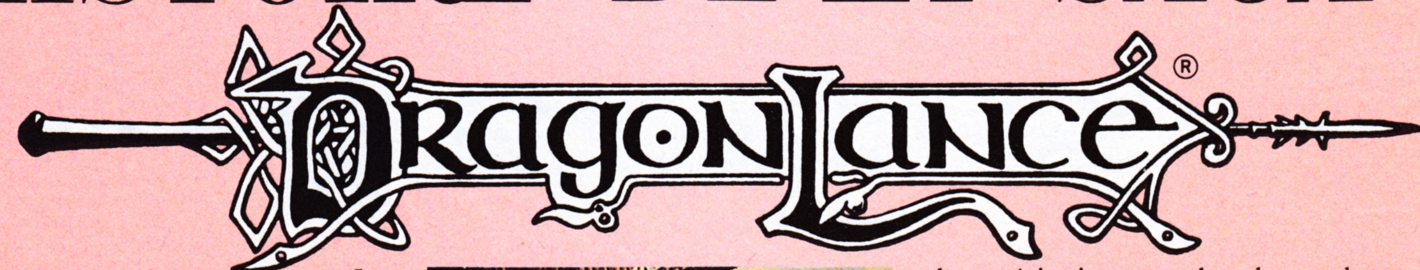
HEROES OF THE LANCE de US GOLD
Distribué par UBI SOFT

Graphisme	: 84 %
Son	: 40 %
Animation	: 74 %
Difficulté	: 80 %
Richesse	: 90 %
Scénario	: 94 %
Ergonomie	: 80 %
Notice	: 90 %
Longévité	: 75 %
Rhaa/Lovely	: 95 %

80 %



HISTOIRE DE LA SAGA



Lorsque le soft commence, les héros entrent dans la cité de Xak Tsaroth à la recherche des disques de platine de Mishakal. Mais que s'est-il passé avant ? Pourquoi eux ? C'est ce que nous vous proposons de découvrir maintenant avec l'histoire du monde de Krynn.



LE CATACLYSME

Il y a maintenant plus de trois cents années, le monde de Krynn a connu quelque chose d'effroyable, une catastrophe comme il n'en n'était jamais arrivé : le cataclysme.
Ce cataclysme fut déclenché par la colère des dieux ; tempêtes, ouragans, séismes ébranlèrent la surface de Krynn, et le monde ne fut plus que désolation, famines, maladies.
Le grand prêtre de la cité d'Istar, alors nommée centre du monde de Krynn, avait des ambitions démesurées. Les clercs régissaient tout dans le monde : mariages, affaires et questions militaires devaient être soumis aux autorités cléricales. La race humaine se prétendait la seule race noble et le roi-prêtre d'Istar avait ordonné que certaines races considérées comme mauvaises soient chassées jusqu'à l'extermination. Ainsi, de nombreux chasseurs de primes parcoururent Krynn à la recherche d'hobgobelins, de gobelins ou d'ogres à tuer. Bien avant cela, les elfes silvanestis avaient fui l'orgueil humain et s'étaient retirés dans leurs forêts, interdisant à quiconque d'y pénétrer.
De plus, les humains commencèrent à se détourner des vrais dieux, et à adorer des divinités et des dieux qui n'existaient pas. Ils commirent des actes mauvais au nom de dieux qui n'habitaient pas le ciel de Krynn. Alors, les vrais dieux en ont eu marre, ils ont puni les hommes et les ont abandonnés, depuis, dans leur monde souillé de mauvaises religions.

KRYNN APRES LE CATACLYSME

Beaucoup de choses ont été perdues du fait de ce cataclysme, de grandes villes ont été gommées de la surface de la planète. Ainsi, tout le précieux savoir conte-

nu dans les bibliothèques a sombré dans les méandres de l'oubli. Qui connaît les vrais dieux maintenant ? Les humains qui se sont trouvés d'autres dieux ne se souviennent plus de leurs vrais dieux. Les clercs, dont les pouvoirs sont attribués par les dieux eux-mêmes, ont tous perdu leurs sorts. Tous les nouveaux clercs qui prétendent avoir des pouvoirs sont des charlatans.

L'or a totalement perdu sa valeur, et il est trop mou pour forger des armes. L'acier est devenu le métal le plus précieux, c'est grâce à lui que l'on fabrique les armes ; et toutes les monnaies sont des pièces en acier.

Les dragons n'existent plus ; s'ils ont existé il y a plusieurs centaines d'années, les habitants de Krynn n'en ont pas vu depuis tellement longtemps que toute évocation d'un dragon au cours d'une conversation prête à sourire. Les histoires de dragons sont juste bonnes à faire peur aux enfants turbulents. Il y a autant de gens qui pensent aux dragons dans le monde de Krynn que de gens qui pensent à l'abominable homme des neiges dans notre monde.

Sur Krynn, l'année du cataclysme est l'an zéro et, au moment où l'aventure commence, nous sommes en l'an 351.

LES COMPAGNONS DE L'AUBERGE

Tanis, Flint Forgefeu, Tass Râcle-pieds, Raistlin Majere et son frère Caramon, Kitiara et Sturm Vivelame sont les sept compagnons de l'auberge. Ils se connaissent tous, certains depuis leur naissance, et ont vécu ensemble. Ils habitent tous à Solace, près du lac de Crystalmir. La particularité de Solace est que c'est un village arboricole. Les maisons sont construites sur les grosses branches des arbres des vallées, des espèces d'arbres géants.

Les compagnons avaient pour habitude de se réunir dans l'auberge du dernier refuge où leur ami et aubergiste Otik leur réservait toujours une bonne table. C'est dans cette auberge qu'ils décidèrent tous un jour de se séparer pour parcourir le monde à la recherche d'une preuve de l'existence des anciens dieux.

Ils se jurèrent de se retrouver cinq années plus tard, à Solace, pour se raconter leurs aventures. C'était en l'an 346.

L'HISTOIRE EN MARCHE

Cinq années après, les amis se retrouvent sur une colline dominant la bourgade de Solace. Les choses ont évolué pendant ces années ; Solace est maintenant gouvernée par les questeurs depuis la ville du Havre à quelques kilomètres au sud-ouest. Les questeurs sont censées former une théocratie, et se prétendent les représentants d'un soi-disant dieu.

Les compagnons commencent à se raconter leur intinéraire respectif, mais aucun d'entre eux n'a trouvé la trace des anciens dieux ni celle d'un vrai clerc.



Leur conversation est interrompue par l'arrivée d'un groupe de hobgobelins qui leur réclament un bâton de cristal bleu. Ordre est donné aux hobgobelins d'occire les compagnons. Voilà le combat qui débute réellement cette saga.

Plus tard, les compagnons rencontreront Lunedor et Rivebise, qui leur raconteront leur histoire. Les deux amoureux sont un peu perdus et cherchent la preuve que le bâton qu'ils ont en leur possession est un bien des vrais dieux. Convaincus de la véracité de leurs propos, les compagnons décident de leur venir en aide et de les défendre contre ceux qui recherchent le bâton aux propriétés étranges.

Et déjà, au nord du pays, souffle un vent de panique ; le ciel est menaçant, de noirs nuages semblent se diriger vers le sud et les compagnons. Ces derniers ne tarderont pas à remarquer que, la nuit, dans le ciel, la constellation de la reine noire a disparu. C'est très inquiétant, puisque cela signifie que la déesse du mal est descendue sur Krynn !

Les compagnons rencontreront ensuite un groupe de prêtres transportant un des leurs, mourant, et recherchant le bâton de cristal bleu. Ils disent venir de Xak Tsaroth. Ce sont en fait des draconiens déguisés avec de lourdes robes de bure. C'est là la première rencontre avec des hommes dragons, confirmant ainsi les craintes des compagnons : des créatures mauvaises sont en train d'envahir Krynn. Il faut les en empêcher au plus vite.

La route de nos aventuriers va croiser celle de nombreuses personnes qui fuient vers le sud ; elles ont quitté les régions du nord, envahies par des démons sanguinaires crachant le feu. C'est la panique la plus totale et tout le monde essaie de gagner Le Havre dans le sud.

Les compagnons se rendent aussi au Havre, où ils apprennent que les grands questeurs cherchent à entrer en possession du bâton de cristal bleu, dans l'espoir de le remettre aux seigneurs dragons, qui épargneront alors leur contrée. Les aventuriers rencontreront les questeurs qui leur demanderont d'aller rapporter eux-mêmes le bâton magique dans la cité de Xak Tsaroth.

Voilà, vous en savez un peu plus sur la saga de DragonLance, et je n'en dirai pas d'avantage, histoire de ne pas tout vous dévoiler, car peut-être déciderez-vous un jour de jouer l'intégralité de la saga avec des amis. Pour se rendre à Xak Tsaroth, nos amis vont traverser le mystérieux bois des ombres où, s'ils font preuve d'un bon comportement, le maître de la forêt leur en révélera un peu plus sur leur destinée...

La saga de DragonLance offre un réel plaisir de jeu ; alors, allez-y ! Incarnez un des compagnons de l'auberge et essayez de libérer le monde de Krynn de son horrible envahisseur.


HEROES OF THE LANCE
OFFICIAL
Advanced Dungeons
COMPUTE
ARCADE ACTION
HEROES OF THE LANCE est le premier jeu d'arcade adapté sur micro-ordinateur qui réussisse à retracer la bataille que se livrent le Bien et le Mal dans l'univers de Krynn.
Par équipes de huit, ces valeureux aventuriers vont s'engager sur le dangereux chemin qui mène aux ruines du temple de Xak Tsaroth.
Leur mission : retrouver les Disques de Mishakal.
Les Compagnons auront à combattre au corps à corps des hordes de monstrueux Draconiens, à résister aux terrifiantes attaques d'araignées géantes... et surtout à retrouver les disques en platine placés sous la surveillance de Khisanth un authentique dragon noir...
Disponible sur : Amiga, Atari ST, IBM PC et Compatibles, C 64 *, Amstrad, Spectrum.
OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons
COMPUTER PRODUCT
HEROES OF THE LANCE
U.S. GOLD
SSI
DIFFUSION
se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commandes.
Téléphonez au 16 (1) 48 98 99 00
UBI Soft
© 1988 TSR, Inc. All rights reserved. Advanced Dungeons and Dragons is a trademark o
* DISPONIBLE DANS LES MEILLEURS PO


…CIAL
…nced
…Dragons®
…R PRODUCT
POOL
OF RADIANCE
JEUX DE RÔLE
DONJONS ET DRAGONS
Située sur la rive nord de la Mer de Moonsea dans les Royaumes Oubliés, la fabuleuse cité de Phlan a été envahie par des monstres effrayants dirigés par un maître inconnu.
Votre mission : découvrir l'identité de cette force maléfique.
Ce jeu exceptionnel possède des graphiques extraordinaires – portraits, perspective en 3 D, combats tactiques et sélection personnalisée des armes – qui font de Pool of Radiance un jeu de rôle Donjons et Dragons de toute première classe.
Disponible sur : C 64, Amiga
IBM PC, Atari ST
OFFICIAL
Advanced
Dungeons&Dragons®
COMPUTER PRODUCT
POOL OF RADIANCE
A FORGOTTEN REALMS™
Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
Distribué
par
UBI Soft
…ed by TSR, Inc. Lake Geneva, WI, U.S.A. and under Licence from SSI, Inc. Mountain View, CA, U.S.A..
…NTS DE VENTE ET DANS LES FNAC.
fnac
SSI
STRATEGIC SIMULATIONS INC
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

PERSONNAGES



TASSLEHOFF RACLE-PIEDS

Tass est un kender. Cette race est particulière au monde de Krynn ; on peut la comparer aux petites gens d'AD & D, si ce n'est que les kenders portent des chaussures. Les kenders sont gentils, curieux de tout et aiment beaucoup rire. De plus, ils possèdent deux particularités qui les différencient de toutes les autres races connues du monde de Krynn. Ce sont d'excellents "vanneurs", et ils ont un vocabulaire grossier des plus étendus ; ainsi, toute personne qui se fait insulter par un kender est tellement excédée qu'elle charge son agresseur avec une rage folle. Autre caractéristique, les kenders ignorent totalement ce qu'est la peur, ce qui, additionné à leur kleptomanie congénitale, les met souvent dans des situations périlleuses.
Tass est un kender très attachant ; il essaiera toujours de faire rire ses compagnons lorsque ceux-ci seront déprimés ou abattus. Il s'intéresse à tout, essaie de tout comprendre. Son sac contient des dizaines de cartes qu'il a tracées lors de ses voyages ; il raconte toujours des histoires à dormir debout et connaît des centaines d'anecdotes. Ses grands amis sont Flint et Tanis, qu'il est toujours prêt à suivre dans de nouvelles aventures, à partir du moment où l'on se marre bien. Le kender doit être joué comme un voleur dans la saga de DragonLance, de préférence par quelqu'un qui possède des dons d'amuseur public.

FLINT FORGEFEU

La véritable traduction française devrait être Silex Forgefeu, mais Flint sonne mieux à l'oreille. C'est un nain des collines, et il est très fier de l'être et de le rappeler à qui le prendrait pour un vulgaire nain des ravines. Du fait de la longévité des nains, c'est le plus vieux des personnages de la saga de DragonLance et il considère ses compagnons un peu comme ses enfants. C'est le grand ami de Tanis, qu'il suivra et protégera où qu'il aille. Flint est un caractériel ; il est tantôt mélancolique, tantôt râleur puis ripailleur. Sa haine des nains des montagnes date de l'époque du cataclysme, lorsque ceux-ci ont refusé aux nains des collines l'abri de leur forteresse. Quant aux nains des ravines, Flint a été leur prisonnier pendant de longs mois et il leur voue une haine meurtrière. Autre chose, Flint a horreur de l'eau et il faudra user de mille stratagèmes pour le forcer à prendre le bateau ou à traverser un cours d'eau. Enfin, c'est un redoutable guerrier, hargneux, et il maîtrise parfaitement les deux hachettes de combat qui ne le quittent jamais.



STURM VIVELAME

Sturm est un valeureux guerrier, qui porte l'épée et l'anneau de son défunt père, autrefois chevalier de l'ordre de Solamnia. Depuis le cataclysme qui a ravagé le monde de Krynn, cet ordre est tombé en disgrâce et a disparu ; Sturm n'a de cesse de retrouver la trace des chevaliers solamniques pour devenir l'un d'eux. L'homme a de la prestance, il est courageux et il fera toujours face au danger. Tel un véritable chevalier, il salue son adversaire avant de le combattre jusqu'à la mort ; il vaincra ou périra noblement, l'épée à la main. Sturm refusera de tourner les talons face au danger. Il faudra lui rappeler qu'il y a des dames à protéger (Lunedor) pour qu'il accepte de se replier. C'est un être bon et d'une grande valeur.



TANIS

Tanis est un demi-elfe ; sa mère, elfe, avait été enlevée par un humain lors des noirs événements qui succédèrent au cataclysme. Il fut élevé par les elfes qualinestis et considéré comme un des leurs à part entière. Tanis est constamment partagé entre son côté humain et son côté elfe. Adulte, il a décidé de quitter le clan pour parcourir le monde ; il s'est laissé pousser la barbe, et ses longs cheveux roux cachent ses oreilles pointues. Il a vécu au milieu des humains et rencontré la fougueuse Kitiara. Son être tout entier est partagé entre la sérénité des elfes, qui vivent plusieurs centaines d'années, et le monde grouillant des humains avec leur courte existence. De même, son coeur et son esprit sont occupés par Laurana , la fille du chef des elfes qualinestis, et Kitiara, l'humaine.
Tanis est le chef naturel des compagnons ; tous se rallient à la justesse de ses décisions. Bien que tous se connaissent,

on le verra le plus souvent en compagnie de Tass ou de Flint, dont il est le grand ami. C'est un redoutable guerrier et un fin tireur à l'arc.



RAISTLIN

Il est le frère jumeau de Caramon et le magicien du groupe. Contrairement à son frère, Raistlin a toujours été malingre et peu enclin au combat à l'épée. Jeune, il était fasciné par les spectacles de prestidigitation que les forains venaient donner à Solace. Après les représentations, Raistlin s'amusait à reproduire ces tours avec une aisance peu commune. Son adolescence a été faite d'études, de lectures et d'apprentissage auprès de maîtres de magie. Après cela, il a passé une épreuve des plus dures en haute sorcellerie ; s'il est ressorti vivant de cette épreuve, son corps est marqué à vie : sa peau est couleur d'or et les pupilles de ses yeux ont désormais la forme d'un sablier. Ainsi, Raistlin peut percevoir les effets du temps qui passe sur tout être vivant. Plus le temps passe et plus la santé de Raistlin semble précaire ; il est parfois pris de quintes de toux qui lui font cracher du sang. Son pouvoir grandit de jour en jour ; le magicien a soif de ce pouvoir et, de temps en temps, on se demande jusqu'où irait Raistlin pour l'acquisition de nouveaux sorts. Ses capacités seront fort utiles aux compagnons dans la saga de DragonLance. Raistlin sait qu'un grand destin l'attend au terme de cette aventure... Il ne se sépare jamais de ses grimoires et de son bâton de magius, qui lui a été donné pendant son apprentissage.



CARAMON

Le frère de Raistlin est l'homme fort du groupe. Toujours prêt à se battre, il manie l'épée de main de maître. Au sein du groupe, il veillera toujours sur son frère jumeau. Il semblerait que, depuis l'épreuve de haute sorcellerie, les deux frères soient plus proches l'un de l'autre, malgré leurs évidentes différences. Ils sont jumeaux et, comme Caramon est une force de la nature, il se sent des devoirs envers son faible frère. S'il arrivait malheur à Raistlin, Caramon ne se le pardonnerait jamais. Il sait que son frère a perdu son humanité dans les suprêmes épreuves qu'il a subies, et il voit avec peur son frère sombrer vers le mal.
Caramon est un bon vivant, gros mangeur, et il n'est pas insensible aux charmes de Tika, la serveuse de l'auberge du dernier refuge.



LUNEDOR

Elle est la fille du chef de la tribu queshu, un peuple des steppes. C'est une jeune femme très belle à la longue chevelure blonde éclatante. Elle porte sur elle un bâton de cristal bleu, qui semble posséder des propriétés étranges. Elle est amoureuse de Rivebise et cherche avec ce dernier des explications à propos du bâton de cristal bleu. Lunedor est persuadée du pouvoir bénéfique de cet objet magique. Lunedor possède des talents musicaux certains et sa voix est enchanteresse. Elle utilise la fronde comme arme.



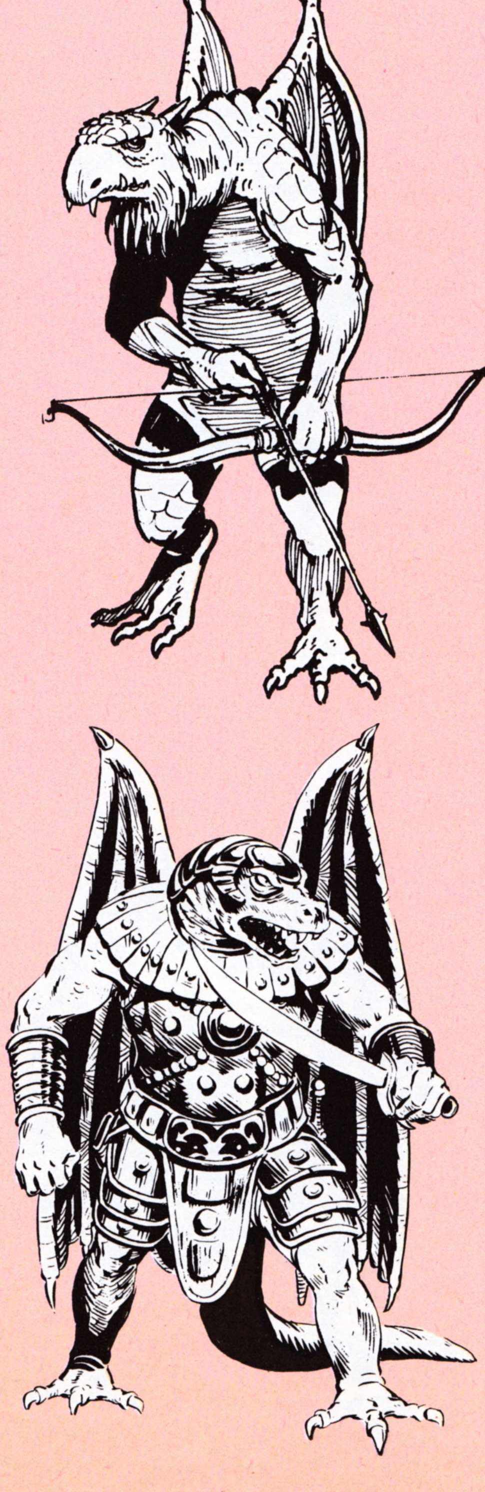
RIVEBISE

Rivebise est un homme des steppes ; il fait partie de la même tribu que Lunedor. Il est allé demander sa main à son père, le chef de la tribu. Mais ce dernier, qui pensait marier sa fille à un autre, demanda à Rivebise de rapporter un objet magique des lointaines terres abandonnées. Après de longs mois d'errance, il revint, blessé et délirant, avec le bâton de cristal bleu. Le père de Lunedor, dont les idées n'avaient pas évolué, déclara que l'objet n'avait aucune valeur et ordonna que Rivebise soit lapidé. Alors que les premières pierres l'atteignaient, Lunedor le rejoignit sous les jets mortels ; à ce moment jaillit du bâton un vif éclat de lumière bleue, et tous deux se retrouvèrent hors du village.
Rivebise est avare de mots, il parle peu mais bien. Il ne sait comment interpréter ce qu'il a rencontré lors de ses mois d'errance, mais il sait qu'il a vu le mal et le bien. Si Lunedor est en danger, il sera le premier à venir la protéger.


PUFFY'S
SAGA
Photo d'écran prise sur ST
Photo d'écran prise sur ST
Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.
Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.
A DECOUVRIR D'URGENCE !
Photo d'écran prise sur ST
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI Soft
se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes, téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00
Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64 Disque : 180 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC.
fnac



LE SOFT FACE AU SCENARIO ET AUX REGLES AD & D



Heroes of The Lance est l'adaptation binaire du premier scénario de la saga de DragonLance avec les règles d'AD & D. Le soft respecte-t-il convenablement le scénario original et reprend-ilcorrectement les règles d'AD & D ? C'est ce que nous vous proposons de voir maintenant.

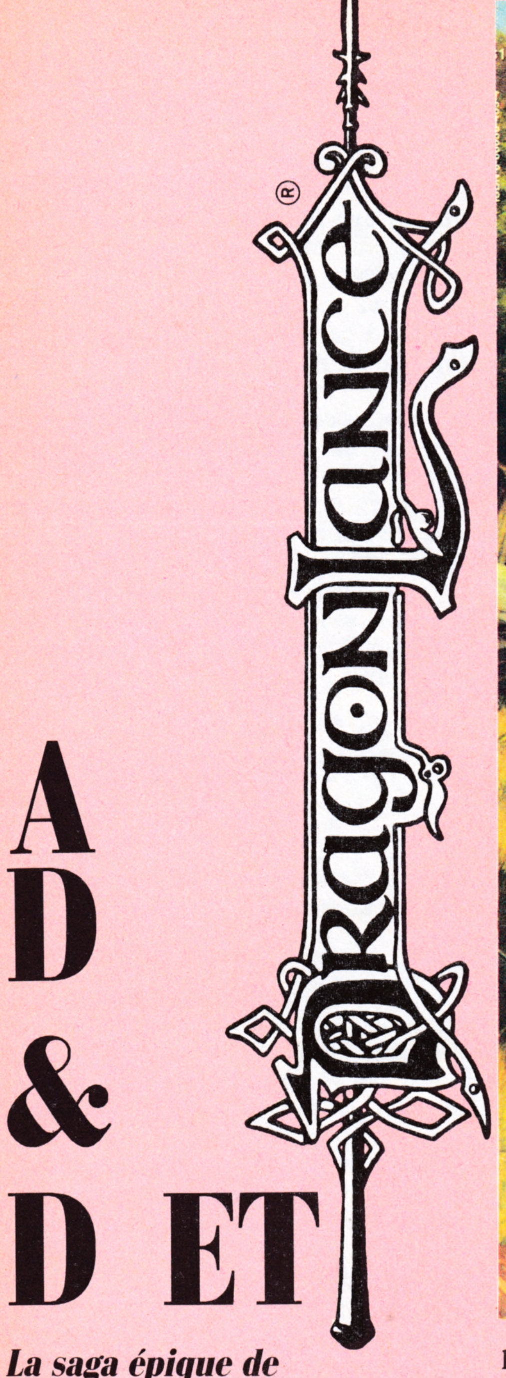
Le soft débute peu après l'entrée des aventuriers dans la cité dévastée de Xak Tsaroth. Le jeu respecte assez bien les plans du lieu, et les éléments essentiels sont présents. Ainsi, nous retrouvons par exemple la grande marmite qui sert d'ascenseur aux nains des ravines, et les crevasses et les sols défoncés du premier niveau. S'il ne semble pas possible d'utiliser l'énorme marmite pour accéder aux niveaux inférieurs, les canalisations d'égouts vous le permettront. Une petite animation de la chute eût été la bienvenue pour faire comprendre au joueur qu'il a changé de niveau.

LES COMPAGNONS

Du côté des aventuriers, pas de grosse surprise ; ils sont tous là, chacun avec ses talents. Comme vous pourrez le constater en sélectionnant le leader du groupe, les personnages ont les mêmes caractéristiques que dans le scénario original, ils utilisent les mêmes armes et ont les mêmes possessions.
Tanis et Rivebise tirent à l'arc, Caramon peut utiliser sa lance de fantassin, et Raistlin ne peut courir, du fait de ses faiblesses physiques. Il semble que le sort "chute de plumes", que le magicien peut utiliser une fois par jour, ait été transformé en "lévitation", auquel on peut avoir recours assez souvent. Remarquez, c'est assez pratique pour franchir des crevasses. A ce propos, il suffit qu'un personnage ait réussi à passer au-dessus d' un trou pour que l'ensemble du groupe se retrouve de l'autre côté.
Je n'ai pu parvenir à faire utiliser le bâton de cristal bleu par quelqu'un d'autre que Lunedor. Après la mort de la femme clerc, pas moyen de le donner ou de le récupérer. A ce propos, lorsque Lunedor est en danger, immédiatement Rivebise se porte à son secours. Les gros cogneurs sont Sturm, avec son espadon, Caramon et Rivebise, avec leur force exceptionnelle.

LA GALERIE DES HORREURS

Dans DragonLance, question monstres, on est servi. Araignées géantes, trolls ou spectres sont presque courants dans le monde de Donjons & Dragons. Par contre, les draconiens sont bien spécifiques à DragonLance ; ce sont des créatures ailées, mi-homme mi-dragon, plus que détestables. Dans Heroes of The Lance, nous en rencontrons deux sortes. Les baaz, les plus petits et les moins coriaces des hommes dragons, qui ont la particularité de se pétrifier en mourant, retenant ainsi l'arme porteuse du coup fatal. Il faut alors attendre quelques minutes que le corps tombe en poussière pour la récupérer. Ensuite, les Bozaks, draconiens lanceurs de sorts, dont il faut se méfier et qu'il faut essayer de combattre au corps à corps pour les empêcher d'excercer leurs talents de magicien. En mourant, leur corps se désagrège brusquement, laissant apparaître leur squelette. Celui-ci ne tarde pas à exploser et peut blesser quelqu'un se trouvant à proximité.
Malheureusement, ces particularités intéressantes n'existent pas dans la version CPC de Heroes of The Lance. L'énorme dragon noir du final est présent et, s'il semble assez facile à tuer, encore faut-il savoir comment... Sinon, on retrouve tous les monstres du scénario original.
Pas de surprise pour ce premier jeu A D& D sur micro, pas d'énormes aberrations non plus. Le scénario original de la saga de DragonLance n'a pas souffert, puisque que c'est la partie d'exploration du jeu qui a été adaptée et qui pouvait réellement donner lieu à un jeu d'arcade-aventures. On se soucie moins du réalisme des règles puisqu'elles s'appliquent en transparence sous le contrôle de l'ordinateur. Espérons que les prochains volets de la saga seront encore plus élaborés.



AD & D ET

The Complete Krynn Source Book

LEAVES FROM THE INN OF THE LAST HOME

Compiled by Tika and Caramon Majere, Proprietors

Edited by Margaret Weis and Tracy Hickman

La saga épique de DragonLance a été écrite pour être jouée avec les règles avancées de Donjons & Dragons. S'il s'agit d'une série de scénarios, comme il existe d'autres scénarios au sein de la collection TSR, celle-ci a cependant bénéficié d'un traitement bien particulier.

L'histoire dit que cette saga a été écrite au moment où TSR connaissait une nette diminution de son succès auprès du public. Aux USA, bon nombre de têtes bien-pensantes s'étaient donné le mot pour casser du sucre sur le dos des jeux de rôle, et de donjons et dragons en particulier. Pensez-vous, un jeu où l'on tue, on pille, on viole, on assassine pour le plaisir, c'était un jeu de trop, inspiré par le diable lui-même. La bonne moralité américaine en prenait un sérieux coup, ma brave dame. Il fallait mettre un terme à la carrière de ce jeu trop populaire auprès de nos chères têtes blondes.

DragonLance sort des sentiers battus en contant l'histoire d'un gigantesque combat contre le mal. Le tout est divisé en quatorze scénarios avec de nombreux livres additionnels et aides de jeu. Cela peut représenter plusieurs mois de jeu. Le scénario a été pensé pour être à la fois simple et élaboré. Les maîtres de jeu les plus aguerris pourront utiliser toutes les ressources du monde de Krynn pour créer de nombreux mini-scénarios, qu'ils incluront dans la campagne.

C'est assez rare pour être souligné, le scénario propose des héros déjà existants, avec un passé, une histoire, des sentiments, et, de plus, ces personnages défendent le bien. Grâce à DragonLance, AD & D n'est plus associé au "grobilisme" (les grobils sont des aventuriers généralement multiclassés possédant des caractéristiques extraordinaires et appliquant la technique du "je rentre, je tue, je prends tout et je compte les points d'expérience").

Ajoutons que, dans DragonLance, l'or n'a aucune valeur ! ! Il y a très peu de trésors à voler et, de toute manière, l'alignement des personnages ne leur permet aucun écart. Les joueurs ne peuvent pas non plus se permettre des massacres en règle ; leur nombre volontairement restreint les oblige à agir très prudemment. Dans chaque affront avec le mal, on a l'impression que la fin est proche. Le combat est très serré, et le suspens lourd et angoissant. Tous les personnages sont très intéressants à jouer, de Flint, le nain des collines, à Caramon, le frère jumeau de Raistlin. Mieux encore, dans DragonLance, les femmes ont une place très importante, elles sont omniprésentes dans tous les scénarios de la saga. Chaque personnage a une profondeur psychologique telle qu'il devient intéressant de le jouer, de le faire vivre. D'ailleurs un personnage clé de la saga peut-il réellement mourir ?

Avancées Donjons & Dragons
DragonLance
Une Aventure pour les Règles Avancées
LES DRAGONS DE L'ESPOIR Tracy Hickman
LES DRAGONS DE LA DESOLATION
LES DRAGONS DU MYSTERE Michael Dobson

Avancées Officielles de Donjons & Dragons
DragonLance
Une Aventure pour les Règles Avancées
Les Dragons du Désespoir suivis Des Dragons de Flammes
Par Tracy Hickman et Douglas Niles

NIVEAU AVANCÉ
Un livre de la série
DONJONS & DRAGONS®
Terry Phillips
3
L'ÉPREUVE DE LA TOUR NOIRE
SOLAR

Si les personnages bons sont très attachants, les vilains ont aussi un passé et une dimension rarement vus auparavant. Un bon maître de jeu s'ingéniera à faire revivre les méchants que les aventuriers auraient tué.

Les dragons, qui ne sont généralement que des gros monstres à élmiminer, tiennent le haut de l'affiche de DragonLance. On ne pouvait rêver meilleur adversaire que le dragon, monstre de toutes les légendes, pour créer une grande saga. Ces bêtes de légende, qui sont souvent intelligentes, sont dans certains cas douées de la parole et peuvent lancer des sorts comme les magiciens. Dans DragonLance, même le plus mauvais des dragons a une histoire, un passé qui peut se révéler émouvant. Chaque détail a été pensé et repensé, les bons comme les vilains sont brillamment décrits, étudiés ; de nouvelles règles, de nouveaux monstres ont été créés pour l'occasion, ainsi qu'un monde complet, le fabuleux monde de Krynn.

La saga est pleine de subtilité et de rebondissements qui offrent un réel plaisir de jeu, bref je résume : DragonLance, c'est bien !

Les quatorze scénarios de DragonLance en anglais sont disponibles dans toutes les bonnes échoppes de jeux.

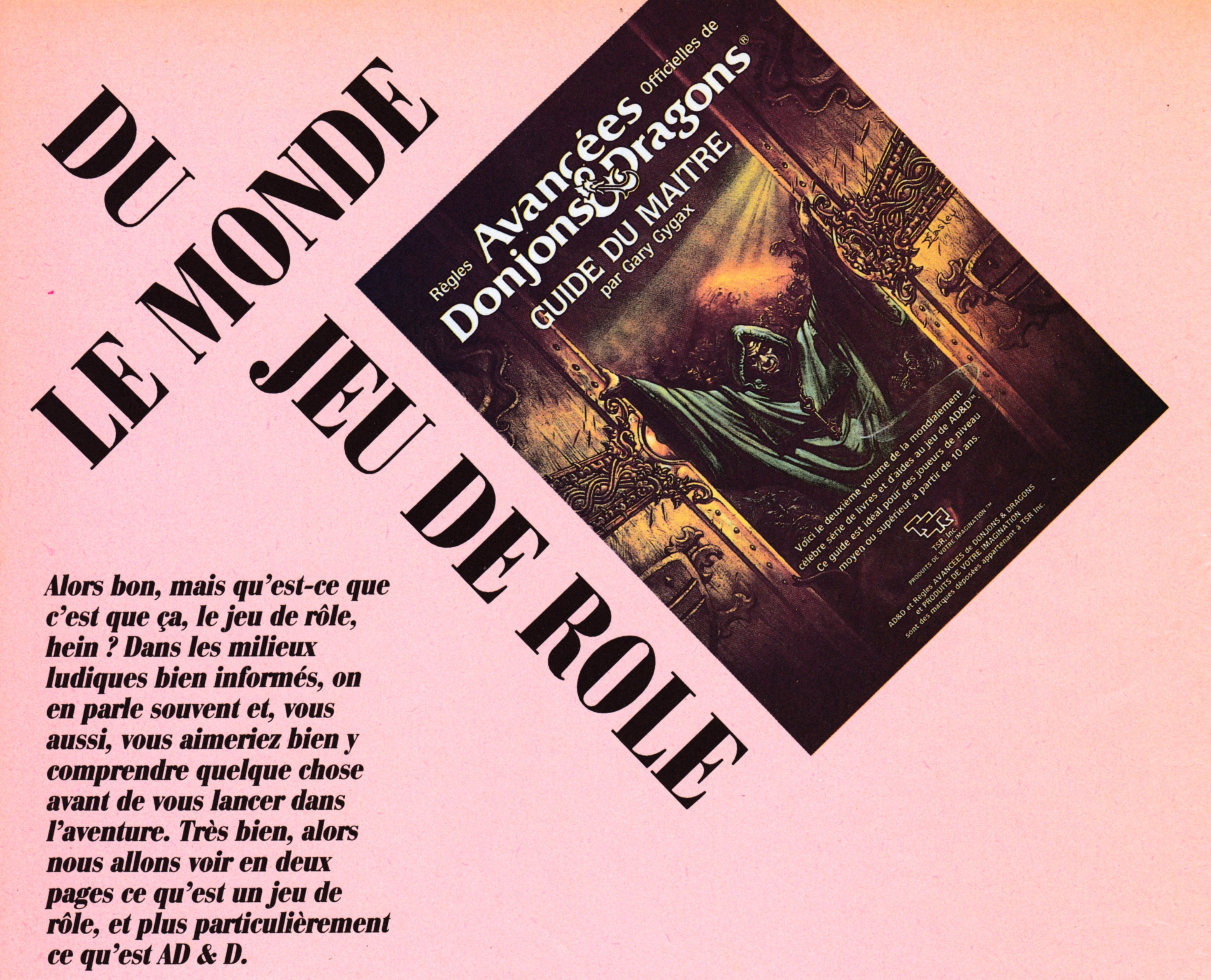
La société Transecom a francisé les premiers scénarios de la saga, les Dragons du désespoir et les Dragons de flammes, qui sont disponibles dans un seul module. Le deuxième module contient les deux scénarios suivants, ainsi que l'extension wargame permettant de jouer les grandes batailles que se livrent les forces du bien et du mal dans le monde de Krynn. Ce module, lui aussi entièrement francisé, sera également disponible, au moment où vous lirez ces lignes.

Vous pouvez également lire le roman de la saga. Il est édité par Carrère, en français, sous la forme de trois volumes d'environ 400 pages chacun, et porte le nom de *l'Histoire des dragons*.

Il existe aussi des livres du genre de ceux "dont vous êtes le héros", qui retracent une aventure d'un personnage de la saga. Par exemple, vous pourrez affronter les terribles épreuves des hautes tours de la sorcellerie en jouant le rôle de Raistlin. Ce livre s'appelle *L'épreuve de la tour noire* ; il fait partie de la série Donjons & Dragons et est édité par Solar.

Si le monde de DragonLance vous fascine, vous pourrez vous procurer de nombreux ouvrages en anglais relatant la vie des personnages avant et après la saga. *The Atlas of The DragonLance World* et *Leave From The Inn of The Last Home* sont deux livres contenant l'un des cartes de l'ensemble de Krynn, l'autre de précieuses aides de jeu. Enfin, *The Art of The DragonLance Saga* est un recueil de dessins et d'esquisses d'Elmore, le principal dessinateur pour l'ensemble de la saga, et vous pourrez aussi trouver des calendriers DragonLance, superbement illustrés par Elmore. Existent également des figurines des personnages de la saga, que l'on ne trouve pas encore en France, mais cela ne saurait tarder.





LE MONDE DU JEU DE ROLE

Alors bon, mais qu'est-ce que c'est que ça, le jeu de rôle, hein ? Dans les milieux ludiques bien informés, on en parle souvent et, vous aussi, vous aimeriez bien y comprendre quelque chose avant de vous lancer dans l'aventure. Très bien, alors nous allons voir en deux pages ce qu'est un jeu de rôle, et plus particulièrement ce qu'est AD & D.

Allez, même si vous le savez déjà ça fait pas de mal de le relire, le terme AD & D signifie Advanced Dungeons and Dragons, ce qui, en bon françois bien d'chez nous, donne : les Règles avancées officielles de donjons et dragons.

Le but du jeu est de faire survivre un personnage dans un univers fantastique, régi par des règles bien précises qui permettent d'y évoluer.

Dans AD & D, il n'y a pas de but, pas d'étape finale. Les joueurs (de un à huit ou plus) campent un personnage et doivent le faire survivre aux aventures qui ne vont pas manquer de leur arriver.

Les joueurs doivent décrire leurs actions et leurs désirs à un maîre de jeu, qui se charge de les collecter et de faire avancer la partie en narrant un scénario. Le maître de jeu a une bonne connaissance des règles et du scénario qu'il fait vivre à ses joueurs. Ainsi, il peut manipuler la trame de l'histoire, décrire les pièges, les monstres, les personnes et les trésors rencontrés.

L'HOMME PAR QUI TOUT EST ARRIVE

Il s'appelle Gary Gygax. Au début des années 70, il a imaginé un jeu d'exploration de châteaux et de donjons souterrains s'appelant Donjons & Dragons. A force d'évolution, son D & D est devenu l'AD & D, et c'est certainement le jeu de rôle le plus pratiqué dans le monde. Les aventures que l'on vit grâce à AD & D se déroulent dans un monde médiéval fantastique ; le mode de vie et la technologie que l'on y trouve sont ceux de notre Moyen Age. On y trouve des monstres de toutes les mythologies et de tous les âges, et toutes les formes de magie peuvent y être excercées. Mais pas question de vous pointer dans ce monde avec votre micro sous le bras ; il va falloir créer un personnage de toutes pièces, lui trouver un nom, un métier et, pourquoi pas, un passé.

LA CREATION DU PERSONNAGE

C'est l'étape par laquelle doit passer toute personne débutante ou désireuse de commencer une nouvelle vie pour démarrer une aventure.

Dans ce jeu, on ne s'improvise pas guerrier surpuissant ou mage hyper doué. C'est le hasard qui va déterminer les caractéristiques de base du personnage. On se munit de 3 dés à 6 faces, on les lance 6 fois de suite pour obtenir des scores de 3 à 18, que l'on répartit dans les 6 caractéristiques de base : la force, l'intelligence, la sagesse, la dextérité, la constitution et le charisme. Si vous avez déjà une petite idée du personnage que vous voulez camper, vous vous débrouillerez pour répartir les nombres obtenus dans le sens que vous désirez.

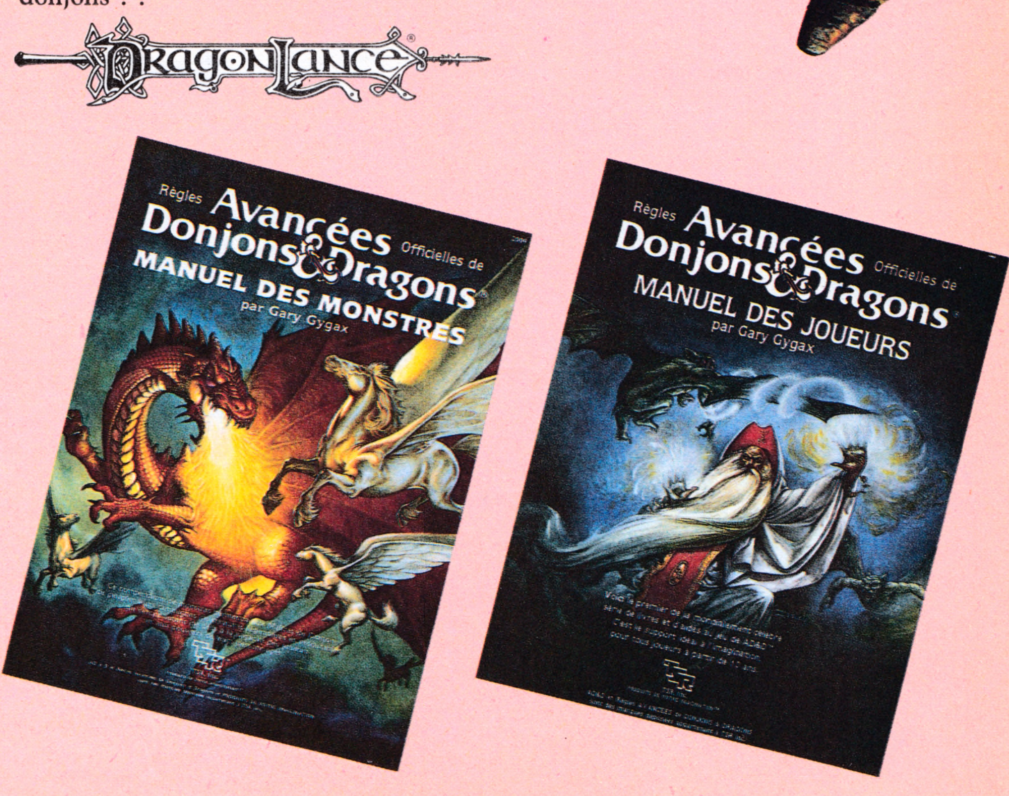
Le chiffre que l'on va mettre dans la caractéristique Force représente la force physique d'un personnage et sa capacité à porter des charges. C'est le trait dominant des guerriers, L'intelligence correspond à notre quotient intellectuel ; un personnage très intelligent pourra apprendre de nombreuses langues et se lancer, par exemple, dans une carrière de magicien, dont cette qualité est l' une des caractéristiques principales. La sagesse correspond au sens du jugement, à l'intuition, à la volonté de réussite, etc. Il faut un bon nombre de points en sagesse pour devenir clerc. La dextérité regroupe l'agilité, la rapidité des réflexes, les manipulations délicates, ainsi que le sens de l'équilibre. Autant d'atouts qui seront précieux pour un voleur ou pour un illusionniste.

La constitution représente la forme physique d'un personnage ; plus son chiffre

est élevé, plus le personnage est robuste et capable de résister aux maladies par exemple. Enfin, le charisme ne définit pas, comme beaucoup le pensent, la beauté physique, mais le magnétisme, l'aptitude à convaincre quelqu'un ou à inspirer le respect.
De ces caractéristiques de base vont dépendre d'autres données. Ainsi, un personnage ayant une force de 17 aura des bonus aux dégâts, car l'on considère qu'il fera plus de mal en frappant avec une épée qu'un personnage possédant 8 points de force.
Il ne faut pas oublier que vous n'êtes pas obligé de jouer un humain ; vous pouvez être un nain, un elfe ou un demi-elfe, un gnome, un demi-orque ou un petite-gens. Dans ce cas, on opère certains transferts de points (un elfe a des bonus de dextérité par exemple).
Le moment crucial est celui du choix de la profession ; alors, guerrier, paladin, clerc, druide, magicien, illusionniste, voleur, assassin ou bien moine ? Chaque profession a des avantages et des inconvénients. Les lanceurs de sorts sont souvent bien attirants, mais il faut peser le pour et le contre et savoir utiliser leurs bonnes caractéristiques. Suivant votre profession, vous lancerez un dé pour connnaître votre nombre de points de vie et l'argent dont vous disposez au départ pour vous équiper. Passons rapidement sur les jets de protection et la table de combat, et pensons putôt à votre alignement, qui va vous servir de ligne de conduite durant toute votre vie d'aventurier. Etes-vous bon ou mauvais ? Plutôt pour la loi ou le chaos ? A moins que vous ne préfériez rester neutre. C'est souvent l'alignement que choisissent les joueurs débutants. Ils peuvent ensuite s'orienter vers le bien ou le mal, la loi ou le chaos. Un paladin est obligatoirement loyal-bon, un assassin est plutôt mauvais. De toutes manières, le maître de jeu sera là pour rappeler les brebis égarées, et il veillera à ce que vous jouiez bien votre alignement.
Voici, grosso modo et rapidement vue, la création d'un personnage. Vous allez maintenant pouvoir entrer en aventure.

UN POUR TOUS, TOUS POUR UN

Comme vous le remarquerez vite, chaque personnage est assez bon ou excellent dans une discipline, mais totalement incapable dans une autre. Cela oblige à créer des équipes d'aventuriers aux talents diversr. Ainsi, le guerrier sera la force de frappe, le voleur opérera dans les missions délicates, et le clerc sera là pour remettre l'équipe sur pied grâce à ses sorts de soins. Votre première aventure ne vous mènera pas bien loin ; vous vous ferez des frayeurs, mais l'essentiel est avant tout de s'en sortir vivant. Nous verrons plus tard pour le profit. Après de nombreuses aventures, votre personnage gagnera de l'expérience, il découvrira des monstres inconnus, des contrées non répertoriées et il s'aguerrira dans sa spécialité.
Le magicien apprendra de nouveaux sorts, de plus en plus puissants. Le voleur deviendra meilleur crocheteur, et le guerrier frappera de plus en plus fort.
N'oubliez pas qu'il n'est pas forcément intéressant de jouer avec un personnage indestructible ; laissez-vous gagner par le plaisir du jeu, et essayez de vous désintéresser de la course à la puissance et aux points d'expérience. Il peut être agréable et cocasse de jouer avec certains handicaps, tout est dans le talent de comédien que vous possédez. Il est parfois plus intelligent d'essayer de régler un différend par une joute verbale que par le tranchant de l'épée.
En devenant un joueur assidu, vous en viendrez à posséder votre propre bourse de dés et vos propres figurines représentant vos personnages. Avec AD & D, les seules limites au jeu sont celles de votre imaginaire ; personnellement, je ne compte plus les nuits blanches passées à occire des vilains et je puis vous garantir que toute personne qui s'essaie à AD & D a bien du mal à s'en passer par la suite.
Le Guide du maître, *le Manuel du joueur* et *le Manuel des monstres* ont été entièrement francisés et sont édités par Transecom. De nombreux scénarios en français existent, également distribués par Transecom et disponibles dans tous les magasins de jeux. Je vous rappelle qu'il existe quelques bons magazines traitant d'AD & D et offrant une large panoplie de scénarios en français, de nouvelles classes de personnages et d'aides de jeu. Ces magazines sont *Casus Belli*, *Chroniques d'outre-monde*, *Graal* et *Jeux & Stratégie*, que vous trouverez chez votre libraire favori.
Si les jeux de rôle vous passionnent, n'hésitez pas à nous écrire à propos de ce dossier et dites-nous si vous désirez que nous vous parlions plus souvent des jeux de rôle. Sur ce, amusez-vous bien et bons donjons ! !







10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS
☎ 42.06.50.50

LOGICIELS POUR CPC

NOTRE POLITIQUE "LOGICIELS" :

- le plus grand choix en France pour AMSTRAD ;
- une équipe de 8 sympathiques et compétents collaborateurs GENERAL pour vous accueillir et vous renseigner au comptoir "Logiciels" ;
- un stock énorme, venez, vous serez édifiés ;
- une politique de prix la plus affutée possible, grace à des achats en direct, en France et à l'étranger ;
- des démonstrations et explications claires avant l'achat, si vous le souhaitez ;
- les garanties : tous nos logiciels sont garantis contre un défaut de fabrication. Nous pratiquons, après contrôle, l'échange du logiciel défectueux ;
- nous voulons rester les moins chers. Si dans les 15 jours qui suivent votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous rembourserons la différence.

LES JEUX D'ARCADE

ou jeux de café. Ils privilégient l'adresse à la manette de jeu au détriment de la réflexion.

3D FIGHT
Cass. 8541 **139 F** Disq. 8542 **195 F**
3D pour 3 dimensions. Bataille de l'espace en relief, qui vous emmène aux confins de la galaxie. Il faut combattre les vaisseaux kamikaze, les toupies et autres météorites afin de détruire la base ennemie. Un jeux très classique.

5e AXE
Cass. 8562 **175 F** Disq. 8563 **189 F**
Superbe logiciel d'aventure/arcade où la stratégie et les réflexes seront mis à rude épreuve. Il vous faudra beaucoup de courage pour réussir votre mission et ainsi sauver votre planète de la domination Cyborgs.

AMELIE MINUIT
Cass. 8261 **139 F** Disq. 8262 **195 F**
AMELIE, c'est la secrétaire qui cherche un dossier dans un grand building de bureaux et malheureusement, elle n'a qu'une heure pour le trouver et sortir de l'immeuble car, à minuit, l'électricité est coupée. Une course contre la montre haletante.

BIGGLES
Cass. 8186 **129 F** Disq. 8182 **195 F**
Jeu d'action et de réflexion. Partez à la conquête de la terre et de l'espace aérien de 1917 à nos jours. Un jeu haut en couleur, à l'animation exceptionnelle. 4 étapes d'une rare intensité vous mèneront peut-être à la victoire finale. Oserez-vous relever le défi ?

CAULDRON
Cass. 8415 **75 F** Disq. 8452 **125 F**
Jeu d'aventure graphique. La suite de SORCELERY, même graphisme, mêmes aventures. CAULDRON, c'est le chaudron magique de la terrible sorcière. A acquérir absolument. TILT D'OR 85.

CAULDRON II D
Disq. 8479 **189 F**
La citrouille contre-attaque. Cette fois-ci, dirigez la citrouille à travers un univers des plus mortels. Le décor et l'animation d'une qualité exceptionnelle rendent l'intérêt du jeu palpitant.

CHILLER
Cass. 8293 **29 F**
Malgré votre peur, partez délivrer votre bien-aimée qui est détenue prisonnière dans une maison hantée. Rien ne vous sera épargné car, dès le début, vous tomberez en panne d'essence. Courage.

COBRA PINBALL
Cass. 8017 **139 F** Disq. 8619 **229 F**
Jeu de flipper. Il comprend les extraballes, la loterie, les couloirs de remontée, les couloirs latéraux, les bumpers, les cibles, etc... et surtout le fameux TILT. Vous pouvez pratiquer les fourchettes et les amortis.

ELECTRO FREDDY
Cass. 8065 **99 F** Disq. 8195 **149 F**
Aidez notre ami FREDDY à mener à bien son travail. Il devra poser le plus possible d'objets sur un tapis roulant en évitant les nombreuses choses qui risquent de lui tomber sur la tête. Très drôle.

EQUINOX
Cass. 8224 **95 F** Disq. 8226 **135 F**
Pilotez votre capsule spatiale dans un univers étrange de la 5e dimension. Les graphismes ainsi que l'animation sont vraiment à la hauteur. Il deviendra certainement le SORCERY des temps futurs.

ELECTRIC WONDERLAND
Cass. 8473 **99 F**
Réalisé par Gasoline Software, "le logiciel qui carbure", ce jeu 100 % langage machine et graphique vous amène à combattre des agresseurs à l'aide de gaz lacrymogène et paralysant. Un classique du genre.

FINDER'S KEEPERS
Cass. 8525 **29 F**
Dans le chateau de Spriteland, affontez les vampires et troquez vos trésors pour devenir chevalier de la table polygonale. Un bon jeu d'aventure qui vous fera passer de bons moments.

FRUITY FRANK
Cass. 8067 **129 F**
Le plus beau jeu d'arcade que nous connaissons. Idéal pour la famille. Il faut attraper des cerises, détruire les fraises et les monstres qui pullulent. Tout en avancant, vous créez vous-même votre labyrinthe. Très vivant et coloré.

GHOST'N GOBLINS
Cass. 8204 **89 F** Disq. 8202 **145 F**
Très célèbre jeu d'arcade bien connu des adeptes des salles de jeux. Parcourez un cimetière sinistre en tuant ou en sautant par dessus tous ces monstres qui freinent votre progression. Le graphisme est terrifiant.

INFERNAL RUNNER
Cass. 8338 **160 F** Disq. 8645 **195 F**
C'est la course infernale à travers un horrible labyrinthe : tortures, bains d'acide, herses, plaques électriques, lasers, tout y est pour vous faire souffrir. En sortirez-vous vivant ? Terrifiant.

MACADAM BUMPER
Cass. 8119 **125 F** Disq. 8453 **175 F**
Le logiciel de flipper le plus intéressant du marché. En dehors des fonctions classiques du flipper, très bien reproduites, vous pouvez modifier les paramètres de jeu et redessiner le flipper.

RAID SOUTERRAIN
Disq. 8653 **149 F**
Descendez dans la base des extra-terrestres, tuez les gardiens et délivrez les prisonniers. N'oubliez pas de refaire le plein. Attention, votre champ magnétique ne vous protège que des chocs mineurs. Un bon jeu d'arcade très rapide.

RESQUILLEUR
Disq. 8615 **149 F**
Vous avez 20 tonneaux à faire descendre dans une cave de 10 cases. Pour celà, il vous faut réflechir à la manière la plus rapide pour arriver à vos fins. Niveaux de difficultés croissants. Un bon jeu de réflexion.

ROOM 10
Cass. 8461 **99 F**
Il s'agit d'un jeu de squash dans l'espace. Très amusant et hyper réaliste. Renouvelle le genre des jeux d'arcade.

SAI COMBAT
Cass. 8475 **99 F**
Si vous commencez à devenir un as du karaté, laissez-vous tenter par le SAI COMBAT, vieil art martial qui se pratique à l'aide d'un baton. Rapide et bien décoré, un logiciel à réserver aux grands maitres du joystick.

SHOGUN
Cass. 8088 **129 F** Disq. 8086 **195 F**
Malgré un thème très classique (style SORCERY) ce logiciel offre entre autre un graphisme excellent. Le décor est également animé, ce qui fait de ce logiciel une exception.

SORCERY
Cass. 8169 **99 F**
Le classique des classiques. Le jeu le plus vendu sur AMSTRAD. Un graphisme éblouissant. Décimez les sorciers sans perdre votre vie. De 4 à 84 ans, le jeu familial par excellence.

SORCERY +
Disq. 8376 **169 F**
La suite de SORCERY. Le même thème avec un graphisme encore plus élaboré et des tableaux plus nombreux.

SOUL OF A ROBOT
Cass. 8525 **29 F**
Jeu d'aventure graphique. Les habitants de Monterraqueous ont construit un robot pour détruire l'ordinateur qui les opprime. Malheureusement, l'âme du robot est inquiète. Aidez-la à retrouver la paix et à libérer la planète.

SUPER SLEUTH
Cass. 8210 **99 F**
Vous devenez détective d'un grand magasin et vous devez arrêter les voleurs. Mais attention, si vous manquez à votre devoir, le directeur vous donnera un avertissement. Un délicieux et très drole mélange d'arcade/aventure.

TOUJOURS PRET
Disq. 8616 **149 F**
Jeu d'aventure graphique. BOLDY, pour augmenter son quota de B.A. a nettoyé les carreaux, fait la cueillette des champignons, plongé au fond des océans. Il doit rester en contact avec son chef qui est sur sa piste.

ZAXX
Cass. 8004 **159 F** Disq. 8006 **195 F**
Sept étapes dans l'espace vous mèneront vers l'ultime combat où vous devrez vaincre le terrible ZAXX. N'oubliez surtout pas de vous ravitailler en carburant. Un jeu très célèbre, très bien adapté sur AMSTRAD.

ZOMBI
Disq. 8164 **169 F**
Vos quatre personnages se sont posés sur le toit d'un supermarché. Votre mission est de repartir en évitant les nombreux zombis qui hantent ces lieux. Mais pour cela, il vous faudra trouver du carburant. Un jeu super à réveiller les MORTS !!!

NEXUS
Cass. 8904 **119 F** Disc. 8906 **169 F**
Votre mission consiste à détruire la bande de trafiquants qui a kidnapé votre ami. Un jeu d'arcade et de réflexion du meilleur niveau où seul NEXUS pourra vous aider.

ANTIRIAD
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Excellent jeu d'arcade/aventure de chez US GOLD. Cette nouveauté était très attendue de tous ceux qui ont apprécié ce jeu sur Commodore. Du tir, de la réflexion et toujours un excellent graphisme.

APPENTICE
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu du style SORCERY. Sans doute un des logiciels les plus vendus chez GENERAL. Un rapport prix/performance imbattable.

ARKANOID
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le fameux casse briques. Le jeu de café favori est enfin disponible pour AMSTRAD. Des heures et des heures de jeu garanti passionnant. Le casse briques ARKANOID est une petite merveille qu'il faut absolument acquérir.

ASPHALT
Cassette **160 F** Disquette **190 F**
Excellent logiciel français de chez UBISOFT. ASPHALT est un jeu d'arcade et de tir qui est un peu du style METRO 2018. Vous devez lutter pour votre survie contre des adversaires impitoyables. Scénario très bien ficelé.

AU REVOIR MONTY
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Excellent jeu d'arcade de la race de GHOST'N GOBLIN ou FRUITY FRANCK. L'editeur anglais GREMLINS est bien connu pour la qualité de ses logiciels.

ADVENGER
Disquette **169 F**
Encore un bon jeu de chez GREMLINS. Du tir à tout va, une mission difficile, de l'arcade... ADVENGER a, ce qui ne gate rien, un bruitage très original.

BACTRON
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
L'un des best sellers de LORICIELS. Un mélange de PAC MAN et de tir d'arcade. Un petit bonhomme ma foi très sympathique et n'oubliez pas d'exiger le badge que vous offre en prime LORICIELS.

BACK REALITY
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONIC. Un bon rapport prix/perfomance pour un petit jeu sans prétention mais fort distrayant.

BALL BLAZER
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Encore un casse briques qui remporte un vif succès. Il faut dire que l'éditeur ACTIVISION est bien connu des fans d'arcade. Ce jeu est aussi bon qu'ARKANOID. Le choix sera difficile.

BALL BREAKER
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
L'un des meilleurs jeux de raquettes. BALL BREAKER est en 3D, les effets spéciaux sont superbes et le mur de briques que vous devez détruire mettra à rude épreuve vos réflexes.

BILLY LA BANLIEUE
Cassette **139 F** Disquette **198 F**
jeu d'action très rapide de chez LORICIELS. Excellents graphisme, animation et bruitage. Un best seller français qui a contribué au succès d'AMSTRAD. Billy le rocker court toujours à la recherche de fameux jeux vidéo et doit collecter des objets dans un ordre particulier. Il doit aussi faire des cadeaux car il a un grand cœur.

BOBBY BEARING
Disquette **169 F**
Superbe logiciel d'inertie du même style que MARBLE MADNESS. BOBBY FEARING vous confie le pilotage d'une boule dans un paysage de murets, de gouttières et passerelles. Haletant et passionnant.

BOB WINNER
Disquette **210 F**
Images digitalisées en 3D. Excellent jeu d'arcade de chez LORICIELS dans la même veine que Billy la Banlieue. Très distrayant mais simple à jouer. BOB est un androide mi-homme mi-machine. Tour à tour boxeur, champion de savate et roi du colt. Les tableaux transportent BOB de Paris à Londres. Incroyable graphisme.

BOMB JACK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Un terroriste a posé des bombes près de lieux historiques comme les pyramides. Sautant parfois, vous devez les récupérer avant qu'elles n'explosent toutes. Très amusant. Un best seller.

BREAK THRU
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Super logiciel de tir et d'arcade. Beaucoup d'action. A conseiller aux fanas du tir au joystick. Défoule après une bonne journée de travail.

CAPCOM 1942
Disquette **170 F**
Jeu d'arcade et de tir de chez ELITE, le grand éditeur anglais. C'est également un simulateur de pilotage. Facile à utiliser, ce logiciel pourra satisfaire les plus jeunes.

CAVES OF DOOM
Cassette **29,90 F**
Excellent petit jeu d'arcade dans le genre de CAULDRON I ou de SORCERY. Un bon investissement pour un excellent divertissement.

COBRA
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu de combat qui devrait plaire aux amstradistes les plus belliqueux. Bon graphisme et excellente animation. Un des meilleurs jeux d'arcade sur CPC édité par ELITE.

COLON
Cassette **109 F**
Des hordes d'insectes s'attaquent aux réserves alimentaires des colons. Vous êtes un robot armé d'un laser chargé de défendre les réserves. Un classique du genre.

DEEPER DUNGEONS
Cassette **90 F** Disquette **120 F**
Jeu d'arcade très connu en café. Il s'agit de la suite de GAUNTLET. Edité par ATARI GAME. 400 tableaux supplémentaires.

DESPOTIK DESIGN
Cassette **140 F** Disquette **210 F**
Jeu d'arcade mettant aux prises des robots. Ce jeu, très actuel, satisfera les fanas de TRANSFORMERS. Très amusant et facile à utiliser.

DONKEY KONG
Cassette **109 F** Disquette **175 F**
Célèbre jeu de café avec le gorille KING KONG. Des trappes, des labyrinthes, des thèmes archi-classiques mais toujours distrayants. Excellent graphisme, édité par IMAGINE, le célèbre éditeur anglais.

EXPRESS RAIDER
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Un jeu d'arcade bien particulier puisque vous devez attaquer un train. Plein de péripéties et l'action à tout va. Bon graphisme.

FINDERS KEEPERS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS avec labyrinthe, petits bonhommes à attraper et plein d'action. Excellent graphisme.

FLY SPY
Cassette **29,90 F**
Encore un petit jeu d'arcade de MASTERTRONICS où il est question d'espion volant et d'autres péripéties du style de SOUL OF ROBOT.

FLASH
Cassette **149 F** Disquette **179 F**
1996 - Des envahisseurs venus du ciel. Ce logiciel de chez LORICIELS consiste, à bord de votre vaisseau, à détruire la flotte rebelle. Une formule très classique pour les maniaques du joystick.

GAUNTLET
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
ATARI GAME a signé là un de ses plus fameux jeux de café. Qui ne connait pas GAUNLET ? Par rapport au jeu de café, le graphisme est certes moins soigné mais il faut savoir que dans une machine de café, il n'y a pas moins de 5 à 6 microprocesseurs Z80 pour générer le graphisme, l'animation et le bruitage alors que sur le CPC, il n'y en a qu'un. Grand jeu de sorciers et de magie, choix entre 4 personnages possible. Beaucoup de guerriers vous veulent du mal.

GREEN BERET
Cassette **99 F**
Jeu de simulation guerrière dans le même esprit que COMMANDO. Les attaques des ennemis à la grenade, à la mitraillette, etc. Vous devez vous emparer d'un pont, d'une base ennemie, etc. Très vivant.

GUNSTAR
Cassette **129 F**
Il faut exterminer des envahisseurs extra-terrestres qui ne désirent que la destruction de la race humaine, sans compter une lutte à mort contre des astéroides fous. Excellent jeu, très rapide.

HEADS OVER HELL
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Un jeu d'arcade en 3 dimensions, ce qui n'est pas encore très courant. Superbe graphisme réalisé par OCEAN. Grande rapidité d'exécution, bruitages superbes, plus de 300 lieux à explorer. Des poissons sautent dans une poele et l'on est en prise avec des lapins en peluche magiques.

HOLLYWOOD BUST
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS. Un petit bonhomme est pris dans un labyrinthe. Parviendra-t-il à s'en échapper ? Excellent graphisme.

IKARI WARRIORS
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade et de situation guerrière. ce jeu remporte un très vif succès chez nos jeunes clients. Beaucoup d'animation, de graphisme et de bruit dans ce jeu réalisé par ELITE.

IMPOSSABALL
Disquette **169 F**
Tout l'art des rebonds en un logiciel qui vous mettra la tête à l'envers si vous ne réussissez pas à garder la maitrise de votre balle. Logiciel en 3D très original.

INTO OBLIVION
Cassette **29,90 F**
Jeu d'arcade de chez MASTERTRONICS très amusant. Bon graphisme, du même style qu'APPENTICE.

JAIL BREAK
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Simulation d'évasion. Vous devez vous évader d'une prison, ce qui n'est pas facile du tout. Ce bon logiciel de chez KONAMI devrait vous passionner. Le graphisme est magnifique.

KNIGHT RIDER
Cassette **99 F**
Tiré du célèbre feuilleton de la 5e chaine, K2000. KNIGHT RIDER vous permettra de piloter la célèbre voiture et vous fera participer à des super aventures. Génial.

KRAKOUT
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Encore un jeu de casse briques tel qu'on en trouve dans notre café favori. GREMLINS, l'éditeur, a réalisé là un jeu difficile. A réserver aux spécialistes du casse briques.

KRISTALL CASTLE
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
US GOLD signe avec KRISTALL CASTLE un de ses meilleurs jeux de café. Qui ne connait pas ce célèbre jeu ? Excellent graphisme, bruitage et animation superbes.

K. Y. A.
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Encore un logiciel de chez LORICIELS. K. Y. A. est un jeu d'arcade tout à fait traditionnel. Toutefois, il représente la nouvelle génération. Réalisé entièrement en langage machine, gage d'une très bonne animation.

THE LAST V8
Cassette **44,90 F**
Un des grands succès de MASTERTRONICS. Vous pilotez une grosse voiture américaine avec un tableau de bord très réaliste et vous voilà propulsé dans une série d'aventures époustouflantes.

LEGEND OF KAGE
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Encore un excellent jeu de café de chez IMAGINE. A moitié arcade, à moitié aventure, ce logiciel assez compliqué passionnera les amateurs du genre. Manignifique graphisme.

LIGHT FORCE
Disquette **159 F**
Scrolling vertical. Votre vaisseau s'élève dans un ciel étoilé et passe à travers des cités énergétiques adverses. Vous armez votre laser et... feu à volonté. Relief en 3D du paysage, une mission difficile dans un décor éblouissant.

LEVIATHAN
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec LEVIATHAN un jeu d'arcade et de tir à réserver aux fanas du joystick. Ames sensibles et romantiques s'abstenir.

MAGMAX
Cassette **109 F** Disquette **145 F**
Jeu de café bien connu des fanas. MAGMAX est enfin disponible chez AMSTRAD. Nul doute qu'il rencontrera un grand succès. Excellent graphisme.

MARACAIBO
Cassette **120 F** Disquette **200 F**
Ce jeu d'arcade de chez LORICIELS est d'un honnête niveau. Pas trop original, il est toutefois proprement réalisé et bénéficie d'une rapidité d'action satisfaisante.

MARBLE MADNESS
Cassette **129 F**
Le principe du jeu consiste à amener une boule à travers une suite de parcours de difficultés croissantes. Les plateformes sont reliées entre elles par des tobogans et des passerelles. Jeu très difficile où tout intervient : la gravité, l'inertie, etc...

MARTIANOIDS
Cassette **109 F**
Aux commandes d'un droide, vous devez défendre votre aéronef attaqué par les barbares. Dessin en 3D. Recharge des batteries régulière. Bonne animation.

METROCROSS
Cassette **105 F** Disquette **155 F**
US GOLD a réalisé avec METROCROSS un de ses meilleurs logiciels d'arcade. Beaucoup d'action et de dangers vous guettent. Pour les fanas du joystick.

MIAMI VICE
Cassette **109 F**
2 policiers bien connus sont chargés d'arrêter le trafic de la cocaine à Miami. Il s'agit, avec votre véhicule, de vous emparer des bandits. Très bien fait sur le plan du réalisme.

MOLECULEMAN
Cassette **29,90 F**
jeu d'arcade en 3D. Vous êtes une molécule au milieu d'un labyrinthe en 3 dimensions. La radioactivité réduit votre énergie. Heureusement, vous trouvez de l'argent pour construire des bombes et alors, vous pouvez construire votre propre labyrinthe. Excellent logiciel pour un prix vraiment modique.

MONTERRAQUOUS
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'arcade sans prétention de MASTERTRONICS. Une bataille contre des robots dans un genre de labyrinthe. Du déjà vu, mais bien réalisé, avec une bonne animation.

NEXUS
Disquette **159 F**
Le héros est karatéka, agent secret et microinformaticien. Vous devez aider NEXUS, puissante organisation de contre-espionnage, et retrouver l'un de vos amis, perdu depuis peu. L'écran est à plusieurs fenêtres et vous devez démasquer les mauvais agents parmi vos amis. Passionnant.

NEMESIS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Dans les grottes d'un monde hostile, vous ne pouvez vous défendre qu'avec votre laser. Vous devez piloter votre soucoupe volante habilement pour éviter les murs de la grotte. Excellent logiciel, intéressant, édité par le célèbre KONAMI.

NEMESIS - THE WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Sympathique jeu d'arcade de chez MARTECH. Sensiblement le même thème que NEMESIS. Bon graphisme. Pour les fanas du tir au joystick et qui ont les nerfs solides.

ONE
Cassette **139 F**
Logiciel de chez EPIX. Ce programme met en valeur les qualités de l'AMSTRAD : excellent graphisme, animation très rapide. Un point faible : le bruitage.

ONE MAN AND HIS DROID
Cassette **29,90 F**
Vous êtes gardien de troupeau dans l'espace et vous devez attraper les ramboides avec votre droid. Ensuite, vous devez faire rentrer votre troupeau dans la caverne. Très amusant.

PALITRON
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
PALITRON est un robot radioguidé. Son but : détruire de dangereux cristaux. Très belle animation pour une stratégie complexe. Votre engin se déplace dans un labyrinthe de couleurs. Effets 3D. Programme très complexe.

PARABOLA
Cassette **129 F**
Bruce le Robot veut rentrer chez lui. Il doit se recharger régulièrement en ramassant des disques d'énergie et éviter les gardes et les mouvements erratiques de certains disques.

PIPELINE 2
Cassette **29,90 F**

LES PYRAMIDES D'ATLANTIS
Cassette **150 F**
Vous êtes prisonnier dans le labyrinthe intérieur d'une pyramide. Il faut vous en échapper et éviter les pièges. Encore un bon logiciel de chez LORICIELS.

RAD ZONE
Cassette **29,90 F**

RELIEF ACTION
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Tu es le seul survivant d'une mission scientifique dans l'espace. Les autres ont été massacrés par une étrange créature. Le seul moyen pour se sauver est d'arriver jusqu'à la navette de secours mais il y a beaucoup d'obstacles sur le chemin.

SCOOBY-DOO
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
SCOOBY a perdu ses amis alors qu'ils visitaient un chateau en ruine. Des fantomes et des démons apparaissent aux seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de les retrouver. Allez vous réussir à vous frayer un chemin pour les délivrer.

SHORT FUSE
Cassette **29,90 F**
BORIS pose des bombes partout, dans les plus grandes capitales du monde et vous avez à chaque fois 9 secondes pour la désamorcer.

SPINDIZZY
Disquette **145 F**
Jeu d'arcade en 3D. Le but, dresser la carte d'un étrange monde artificiel, suspendu dans l'espace. Beau graphisme futuriste et très coloré. Plus vous allez vite et plus votre mission sera récompensée.

STAIRWAY TO HELL
Cassette **90 F**
15 cavernes au centre de la terre. Comment échapper au diable et à ses redoutables pièges ? Très beau graphisme.

STARBOY
Cassette **49 F**
Jeu d'arcade. Vous venez de débarquer au pied d'un univers inconnu. Vous devez monter de tableau en tableau, tout en évitant les multiples mines, robots et projectiles qui vous harcèlent tout au long des couloirs.

STARGLIDER
Cassette **149 F** Disquette **199 F**
Ce combat spatial s'appuie sur un graphisme en 3D. Votre vaisseau va parcourir l'espace afin de détruire les ennemis. Le tableau de bord est superbe et l'animation très rapide.

STORM
Cassette **29,90 F**
Corinne, la femme de Storm le guerrier est prisonnière dans le laboratoire de Una Cum. Pour la libérer, vous devez ouvrir la porte du laboratoire mais attention, d'autres dangers vous guettent à l'intérieur. 1 ou 2 joueurs.

STORM 2
Cassette **44,90 F**
Une autre aventure de STORM.

SWEEVO'S WORLD
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade avec LAUREL et HARDY.

TRAIL BLAZER
Disquette **169 F**
Avec une boule, vous pouvez rester sur un tapis roulant qui défile devant votre écran. Ce tapis n'est pas uniforme, parfois il fait rebondir la balle, parfois il tourne, accélère. Logiciel passionnant, un des meilleurs du genre. On ne s'en lasse jamais.

TEMPEST
Disquette **169 F**
TEMPEST met en place une figure géométrique tissée de fils. Placé à une extrémité, vous devez empêcher de méchants cubes de vous y rejoindre, mais la destruction d'un cube provoque un éclatement qui peut vous anéantir. Très original.

TARZAN
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
TARZAN est parti à la recherche de JANE qui est prisonnière d'une tribu. Tout y est : les singes, les tigres, la peau de léopard, les flèches empoisonnées. Superbe jeu d'aventure/arcade graphique.

V
Disquette **169 F**
Des aliens reptiles ont réussi à prendre le contrôle de la terre et à encercler l'humanité. C'est à vous que revient le devoir de détruire leur vaisseau mère.

XARX
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
A bord de votre vaisseau NIK-NIK, vous pénétrez dans une forteresse d'acier et de silicium et détruisez le générateur central d'énergie tout en évitant l'excellent système de défense et de réparation de vos ennemis.

Z COMME ZARK VADOR
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
En scrolling, vous devez détruire les portes de téléportation. Votre objectif : anéantir l'ennemi et collecter l'énergie. Votre engin est sensible aux moindres sollicitations. Excellent graphisme.

ZOIDS
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Dans la terrible guerre qui oppose les ZOIDS BLEUS aux ZOIDS ROUGES, volez au secours des premiers et faites corps avec la machine ZOID pour anéantir les méchants à jamais.

LES JEUX D'AVENTURE

dans lesquels vous êtes un héros qui doit déjouer les pièges tendus par des êtres malfaisants ou délivrer votre bien aimée.

ATLANTIS
Cass. 8268 **149 F** Disq. 8269 **199 F**
Vous partez à la recherche de l'Atlantide. Ce jeu d'aventure graphique et sous-marin vous permettra de connaître la gloire et la richesse ou la mort selon que vous réussirez ou non à déjouer les pièges ennemis.

BATMAN
Cass. 8064 **119 F** Disq. 8094 **189 F**
Dans ce jeu d'aventure graphique, parcourez les quelques 150 tableaux qui vous permettront de lancer l'opération ultime "SOS". Un classique du genre, également disponible pour PCW. Superbe.

CAP SUR DAKAR
Disq. 8493 **295 F**
Après RAID SUR TENERE, CAP SUR DAKAR est une simulation du célèbre rallye. Trouvez vos sponsors, préparez votre véhicule et partez pour la course à travers le désert. Et en plus, c'est drole.

CRAFTON ET XUNK
Cass. 8605 **115 F** Disq. 8606 **195 F**
Jeu d'aventure/arcade. Ce super logiciel en 3D vous fera parcourir plusieurs salles à la recherche de huit codes d'accès à un ordinateur central afin d'éviter la destruction de votre planète. Très certainement le meilleur de sa catégorie.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Cass. 8305 **169 F** Disq. 8678 **195 F**
Vous débarquez sur une île déserte, pleine de pièges. Des monstres ne vous laissent pas en paix. Pour vous enfuir, une seule solution, l'hélicoptère. Réussirez vous ? Excellent graphisme.

DOSSIER G
Cass. 8313 **149 F** Disq. 8314 **199 F**
Vous connaissez GREENPEACE ? Qui a commis l'attentat ? Qu'en est-il aujourd'hui des responsabilités ? Un jeu de réflexes passionnant où vous pourrez anlyser toutes hypothèses.

EDEN BLUES
Cass. 8491 **115 F** Disq. 8491 **195 F**
Enfermé depuis longtemps dans une prison, vous entendez le cri d'une femme. Saurez-vous aller la rejoindre pour vous enfuir ensemble. Un très bon jeu d'aventure arcade.

ELIDON
Cass. 8231 **149 F**
La Fée du Jardin d'ELIDON devra composer la poudre magique qui donnera vie et beauté à toutes les fleurs. Un agréable mélange de poésie et d'action rendent ce jeu fort agréable.

FAIRLIGHT
Cass. 8208 **99 F**
Ce jeu d'aventure arcade mérite sans aucun doute de faire partie de vos autres logiciels. Le but de ce jeu maintenant très classique est de découvrir et d'explorer un maximum de salles. Les phases de combat sont très réalistes.

L'AIGLE D'OR
Cass. 8114 **180 F** Disq. 8112 **200 F**
TILT D'OR 1985, ce superbe jeu d'aventure graphique adapté pour Amstrad vous emmenera à la recherche de l'Aigle d'Or qui vous donnera la puissance et la richesse. Attention, car votre quête sera difficile.

LA GESTE D'ARTILLAC
Cass. 8327 **245 F**
ARTILLAC doit venger sa famille assassinée par des brigands. Seul contre tous, sa quête sera difficile dans ce décor somptueux où chaque pas risque d'être un piège mortel. Toutes vos actions sont gérées par des menus. A posséder absolument.

LORDS OF MIDNIGHT
Cass. 8213 **95 F**
Jeu d'aventure graphique. Ce jeu a la particularité d'être un jeu historique. Plus de 3200 vues panoramiques. Vous devez commander une armée qui refoule les barbares. A vous d'écrire l'épopée.

MANDRAGORE
Cass. 8425 **195 F** Disq. 8498 **295 F**
Grace à ce logiciel français, vous allez pouvoir découvrir le monde étrange de MANDRAGORE. Aidez la princesse Syrella à retrouver son père.

MERCENAIRE
Cass. 8650 **169 F**
Une bataille de l'espace où vous devez détruire le plus grand nombre de robots ennemis à bord de votre vaisseau. Un radar vous indiquera votre position par rapport aux ennemis.

MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE
Cass. 8436 **210 F** Disq. 8437 **270 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous êtes sur un luxueux bateau en route pour New-York. Il y a des crimes à bord. Le problème est très complexe, les suspects nombreux... A vous de jouer. Passionnant.

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Cass. 8123 **149 F** Disq. 8025 **220 F**
Jeu d'aventure avec texte français et graphique. Vous avez une énigme à résoudre. Or, on vous fournit un certain nombre d'indices matériels tels que épingle à cheveux, bout de lime, parfum, lettre manuscrite, etc... A vous de jouer les Sherlock Holmes.

MLM3D - EVASION DE LA LUNE
Cass. 8142 **159 F** Disq. 8144 **195 F**
Arrivé sur la lune contre votre volonté, votre seul désir est de vous échapper et de vous emparer de la seule fusée disponible. Vous avez vos MLM (Modules Lunaires Motorisés) à canons à plasma mais de nombreux ennemis vous guettent. Jeu réalisé à 100 % en langage machine.

MONTSEGUR
Cass. 8363 **149 F** Disq. 8156 **195 F**
Jeu d'aventure en français. Ce jeu graphique vous emmenera au temps de l'hérésie cathare à la recherche du "Sacré Graal". Il se cache quelque part dans le terrible chateau de Montségur. Excellente animation.

MYSTERE DU KIKEKANKOI
Cass. 8111 **169 F**
Jeu d'aventure graphique et texte en français. Vous devez vous montrer héroïque pour franchir les obstacles qui vous permettront de délivrer votre fiancée. 50 tableaux. Un des meilleurs jeux d'aventure.

ORPHEE
Disq. 8497 **249 F**
Le super jeu d'aventure graphique et texte en français. 330K de mémoire. Plus de 200 tableaux. Vous devez vous battre contre les forces vives du Mal, éviter les pièges et vous mesurer à Satan. Passionnant.

PACIFIC
Cass. 8046 **115 F** Disq. 8045 **165 F**
Vous êtes le scaphandrier qui part à la chasse au trésor. Pas moins de 32000 tableaux différents vous attendent, hérissés de coraux, d'algues et de plantes. Un jeu tout en nuance...

RAID SUR TENERE
Cass. 8423 **165 F** Disq. 8642 **229 F**
Jeu d'aventure et de simulation de conduite automobile. Gagner un rallye en plein désert africain n'est pas une mince affaire. Première difficulté : convaincre les sponsors exigeants et choisir son matériel afin de déjouer les pièges du désert.

SNOW BALL
Cass. 8532 **99 F**
Un jeu d'aventure en anglais où toute l'histoire se déroule dans l'espace interstellaire. A réserver aux anglicistes avertis.

THE HOBBIT
Cass. 8181 **225 F**
Le plus fabuleux jeu d'aventure tiré du livre "Le seigneur des anneaux". Bilbo le Hobbit part découvrir le pays enchanté. Le livre en français est désormais fourni avec le logiciel.

VERA CRUZ
Cass. 8413 **240 F** Disq. 8495 **290 F**
Vera s'est suicidée. Sur les lieux de l'incident, vous relevez les indices qui vous permettront de mener à bien votre enquête. L'énigme n'est pas simple mais s'agit-il vraiment d'un suicide ?

WARRIOR
Cass. 8406 **135 F**
Jeu de rôle et d'aventure. Vous devez affronter des monstres dans un immense chateau (environ 800 pièces). Avant cela, vous aurez dû choisir vos alliés. Excellent graphisme et animation.

WARRIOR +
Disq. 8529 **149 F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Votre but est de retrouver les 12 parchemins disséminés dans un chateau. Mais, si en cours de route, vous perdez la vie, lorsque vous recommencerez le jeu, les parchemins ne seront plus aux mêmes endroits. Graphisme exceptionnel.

ZORRO
Cass. 8398 **90 F** Disq. 8091 **140 F**
Jeu d'aventure graphique tiré des célèbres épisodes du feuilleton. Vous défendrez les opprimés contre les méchants.

SRAM
Disq. 8474 **195 F**
Vous pénétrez dans le monde étrange de SRAM. Vous avez été sélectionné pour délivrer la famille royale prisonnière du dictateur. Un jeu d'aventure au graphisme exceptionnel.

L'AFFAIRE SYDNEY
Cassette **169 F** Disquette **220 F**
Enigme policière de haut niveau, réalisée par l'équipe de VERA CRUZ. Cette nouvelle et passionnante aventure vous tiendra longtemps en haleine. Graphisme très soigné comme tous les logiciels INFOGRAMMES.

ASTERIX
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
ASTERIX LE GAULOIS en logiciel. C'est désormais fait grace à MELBOURNE. Vous retrouverez dans ce jeu d'aventure les différents personnages de votre bande dessinée favorite. Excellent graphisme.

LES AVENTURES DE JACK BURTON
Cassette **125 F** Disquette **175 F**
Ce jeu de chez ACTIVISION relate l'histoire de JACK BURTON. Tiré du film, ce logiciel américain est fort bien réalisé. Le graphisme est très riche en couleurs et l'histoire passionnante pour celui qui comprend un peu l'anglais.

BARBARIAN
Cassette **105 F** Disquette **165 F**
Tiré du célèbre film, BARBARIAN vous amènera dans les combats épiques de la préhistoire où une vie ne vaut rien et où les adversaires s'affrontent avec une cruauté effroyable. La loi de la jungle. Magnifique graphisme et beaucoup de sang. Le joueur affronte dans un duel à l'épée 7 guerriers d'habileté croissante jusqu'au duel final contre DRAX.

BIG BANG
Disquette **290 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez FIL. Ce jeu français vous fera pénétrer dans des mondes étranges. Superbe graphisme, jeu très long qui vous tiendra longtemps en haleine. Pas facile pour les débutants et les tout jeunes.

COSA NOSTRA
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Jeu policier et d'aventure graphique édité par LORICIELS. C'est le milieu de la mafia à Chicago. De nombreux pièges vous attendent et un tir de mitraillette peut vous rayer rapidement de la liste des vivants. Excellent graphisme.

DEMAIN HOLOCAUSTE
Disquette **249 F**
CHIP, éditeur français, a réalisé ici un excellent jeu d'aventure et de simulation. La complexité est assez grande et devrait satisfaire les plus difficiles. Excellent graphisme.

DESPOTIC DESIGN
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Installé au centre du monde, là où naît la vie, un aventurier entouré de ses robots a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés des pirates. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes. Exceptionnel jeu d'arcade, de stratégie et d'aventure en 3D.

DEVIL'S CASTLE
Cassette **159 F** Disquette **220 F**
DEVIL'S CASTLE, le chateau du diable est un excellent jeu d'aventure. Il ressemble à SORCERY : même scénario, avec en plus de la rapidité et des difficultés innatendues. Pas toujours original mais toujours distrayant.

DRAGON'S LAIR
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Neuf épreuves d'arcade devraient vous permettre de sauver la fille du roi. Il faut vaincre le dragon, ce qui n'est pas facile. Excellents graphisme et animation.

DRAGON'S LAIR II
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Suite de DRAGON'S LAIR avec une animation encore plus superbe, proche du dessin animé.

ETHNOS
Disquette **230 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez CHIP, cet excellent éditeur français. L'histoire, simple, mais pleine de pièges et d'innatendu satisfera les amateurs du genre. Bonne animation.

FER ET FLAMME
Disquette **295 F**
Ce super jeu d'aventure se déroule à l'époque de la chevalerie. Des centaines de graphismes, des énigmes à résoudre, une aventure qui vous tiendra en haleine. Un des meilleurs logiciels d'aventure sur AMSTRAD.

FEUD
Cassette **29,90 F**
Petit jeu d'aventure et d'arcade pour CPC 464. Comme pour la plupart des logiciels MASTERTRONICS, la présentation est soignée et le scénario bien ficelé. Un bon rapport qualité/prix. Il faut d'ailleurs savoir qu'il y a des fanas de MASTERTRONICS et que ces derniers n'acquièreront que des logiciels de cette marque.

LA FORMULE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Le professeur NITRO doit reconstituer la formule de l'antidote qui lui rendra la liberté. Le scrolling multidirectionnel vous permet d'emprunter des trajets divers mais encombrés par des détritus. Le professeur NITRO parviendra-t-il à sortir de sa poubelle ?

GOLDEN TALISMAN
Cassette **44,90 F**
Partez à la recherche du talisman d'or. La route est semée d'embuches et les pièges multiples. Encore un bon jeu de MASTERTRONICS.

THE GREAT ESCAPE
Cassette **109 F** Disquette **155 F**
Tiré du film La Grande Evasion avec Steve Mac Queen, ce logiciel est tout à la fois de l'arcade, du tir, de l'aventure avec les pièges tendus par les allemands qu'il faut déjouer. Un excellent logiciel de chez OCEAN de la même veine que BATMAN.

HARRY AND HARRY
Disquette **230 F**
Super énigme policière avec inspecteur, bandit, poursuite, etc... ERE INFORMATIQUE nous a habitué à des logiciels de qualité et celui-ci ne faillit pas à la règle. Vous êtes le détective privé et vous êtes kidnappé à la place du professeur Harrisson. Un but : vous échapper.

INCANTATION
Disquette **219 F**
Logiciel d'aventures fantastiques et magiques de chez FIL. Un genre nouveau et un peu effrayant qui devrait combler les amateurs du genre. Superbes tableaux et très belle présentation du jeu.

INERTIE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Une fusée robot dans des planètes labyrinthes où sont tenus prisonniers des savants, derniers remparts de l'humanité menacée. Vous êtes le sauveur. Les planètes n'ont pas de gravité et c'est l'impulsion de départ qui donne la direction. Beau graphisme.

KRAFTON ET XUNK
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Extraordinaire jeu d'aventure en 3D de chez ERE. L'un des plus grands best sellers chez GENERAL. Nombreux tableaux, graphisme admirable. Une aventure fascinante pour jouer en famille.

LITTLE COMPUTER PEOPLE
Disquette **150 F**
Jeu très original. Dans une maison de poupée vit HARRY, petit personnage très sympathique, très affectueux. Il a des réactions humaines et déprime si vous ne vous occupez pas de lui. C'est en fait un parfait compagnon dont vous connaitrez rapidement les besoins que vous devrez satisfaire.

THE LAST MISSION
Cassette **F** Disquette **F**
Jeu d'aventure et d'arcade. Bataille de l'espace, de chars galactiques, de robots, THE LAST MISSION avec son excellent graphisme devrait plaire aux amateurs du genre.

LIVINGSTONE SUPONGO
Cassette **150 F** Disquette **220 F**
Vous partez à la recherche du Docteur Livingstone. Dans la jungle, de nombreux dangers vous guettent : tigres, tribus hostiles, piranhas, torrents tumultueux, etc... Parviendrez-vous à retrouver le docteur ?

MARCHE A L'OMBRE
Cassette **149 F** Disquette **220 F**
On vous a volé votre mob et vous devez en rattraper les morceaux pour amener votre meuf au concert. Des voyous vous cherchent querelle. Le logiciel est fourni avec le disque de Renaud.

MANHATTAN
Cassette **145 F** Disquette **180 F**
Ce jeu d'aventure a été tiré du film MANHATTAN. Pour ceux qui ont vu le film, il s'agit d'une énigme policière à résoudre. Bon graphisme et belle animation.

MASQUE
Disquette **195 F**
Encore une bonne énigme policière que vous résoudrez grâce à votre perspicacité. Excellent logiciel. Les tableaux sont très détaillés et le graphisme est superbe.

MISSION TORPEDO
Disquette **230 F**
Passionnante aventure policière éditée par ERE. Dans la lignée de SRAM, d'EDEN BLUES ou de PACIFIC, ce logiciel est fort original. Excellent graphisme et une fin surprenante.

NITROGLYCERINE
Cassette **109 F** Disquette **199 F**
Les aventures de LUCKY LUKE sur micro. Le jeu est divisé en plusieurs phases : action, réflexion, duel au six coups. Excellent graphisme dans le style de MORIS le dessinateur.

LE PACTE
Disquette **220 F**
Grand jeu d'aventure de LORICIELS. Bon graphisme, beaucoup de tableaux, un scénario passionnant. Un bon logiciel français qui ne vous décevra pas.

PASSAGERS DU TEMPS
Disquette **230 F**
Tout nouveau jeu d'aventure de chez ERE. Une grande saga dans l'espace. Très beaux tableaux, graphisme soigné. Passionnant. Votre oncle inventeur a disparu dans sa villa où pullulent les surprises. Vous trouverez entre autres une étrange machine qui lance un véritable défi à la raison...

PASSAGERS DU VENT
Disquette **299 F**
Le grand succès d'INFOGRAMES. Dans un magnifique coffret, vous trouverez un logiciel d'aventure qui vous ménera sur un grand voilier dans des aventures palpitantes. A acquérir absolument, aussi fascinant qu'ORPHEE.

PASSAGERS DU VENT II
Cassette **290 F** Disquette **290 F**
Suite des PASSAGERS DU VENT, poursuite et nouvelles aventures.

PAWN
Disquette **240 F**
Vous voyagez dans un monde étrange, vous transportez un message sans saisir parfaitement les raisons de votre mission. Logiciel étrange et très sophistiqué. Pour les amateurs de logiciels curieux.

PROHIBITION
Cassette **129 F** Disquette **210 F**
Encore un bon jeu d'aventure de chez INFOGRAMES. Une présentation toujours aussi soignée, des graphismes saisissants de réalisme. Un jeu qui vous procurera de longues heures de réflexion.

ROBINSON CRUSOE
Disquette **199 F**
Après la lecture du roman de Daniel DeFoe, vous pourrez vous sortir des mauvaises situations de Robinson et retrouver la civilisation. Excellents graphisme et animation.

SABOTEUR
Cassette **149 F** Disquette **195 F**
Vous êtes mercenaire et les arts martiaux n'ont plus aucun secret pour vous. Vous allez prendre un bateau, saisir une liste de mercenaires et vous échapper avec un hélicoptère, le tout sans perdre de temps.

SABOTEUR II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Il s'agit ici d'une héroïne. Tout le reste, aventure, scénario, décors, sont indentiques à SABOTEUR. La mission est toujours aussi passionnante.

SAPIENS
Cassette **140 F** Disquette **200 F**
Plus de 3 millions de lieux différents. Tu es TAUROC, homme de néanderthal et tu parcours les plaines et les collines pour survivre dans un monde hostile et sauvage. A chaque jour sa peine, à chaque tableau son histoire.

SARACEM
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
De jeunes soldats aventureux sont prisonniers des indiens Saracems. Vous devez les retrouver et tuer le cher des Saracems sur un parcours seme de pièges et d'embuches.

LE SECRET DU TOMBEAU
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Archéologue, vous partez à la recherche d'une pierre dans la forêt amazonienne. Cette pierre vous permettra de parvenir à la pyramide des aztèques. Mais que de pièges, de passages secrets, de gardiens menaçants pour parvenir au tombeau...

SHOCKWAY RIDER
Cassette **109 F** Disquette **159 F**
Les motards vont faire la tournée du SHOCKWAY. C'est à dire passer par une douzaine de quartiers différents et faire face à divers dangers : voleurs, bandes adverses, passants à éliminer, etc... Etes-vous de vrais durs ?

SPELLBOUND
Cassette **44,90 F**
Vous êtes le chevalier magique parti au secours de votre précepteur et de sept autres innocents. Ce jeu d'adresse et d'aventure utilise un menu fenêtre très performant.

SRAM 1
Disquette **195 F**
Aventure en 3 langues : français, anglais, allemand. Un ermite et une sorcière vous appelent au secours pour aller libérer le Roi prisonnier du Grand Prêtre. Très beau graphisme et beaucoup d'humour.

SRAM 2
Disquette **220 F**
Le but du jeu est d'assasiner le Roi tyran pour que le Grand Prêtre retrouve son pouvoir. C'est l'inverse de SRAM 1.

STRYFE
Cassette **100 F** Disquette **220 F**
Vous incarnez de bons gnomes aux prises avec de méchants monstres au cours d'un dangereux périple qui vous entrainera de chateaux en abbayes, de villages en places fortes afin de débusquer le Maitre des Démons qui vous harcèle.

TEMPLIERS
Disquette **220 F**
Choisissez votre type de personnage, entrainez-le au combat ou initiez-le à la magie et choisissez l'un des 4 programmes. Tout est prêt pour l'aventure... TEMPLIERS vous entrainera dans l'univers fantastique des contes médiévaux. Enfin, un jeu de rôle étonnant.

TOP SECRET
Disquette **240 F**
Fervent partisan de votre président, vous apprenez que ce dernier vient d'être victime d'un coup d'état et est détenu dans une prison au sud de la capitale par des guérilleros. Vous vous transformez en agent secret pour secourir votre président.

WARLOCK
Cassette **110 F** Disquette **160 F**
Vous êtes le diabolique DOCHLORD, prisonnier des forces du bien dans votre chateau. Vous avez des potions qui vous permettent de vous transformer en goblins ou en troll. Trouvez le cristal du pouvoir pour combattre le sorcier blanc.

ZOMBIE
Cassette **140 F** Disquette **169 F**
Les morts vivants envahissent la planète et se nourrissent de la chair des vivants. Vous vous sauvez en hélicoptère mais vous allez manquer d'essence. Votre but : en trouver. Mais attention, gare aux Freak's Angels.

ZOXAN
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
12 jours de combats et de voyages dans l'espace où il faut détruire tous les vaisseaux ennemis avant d'arriver sur Hullm. Puis, vous allez tenter de délivrer les habitants d'Hullm. Découvrez les passages secrets, évitez les gardes et les labyrinthes.

ZUB
Cassette **44,90 F**
Malgré votre réputation de tire au flanc, le roi ZUB vous charge d'une mission à travers l'espace. Voyageant par téléporteur, vous devez affronter des robots sans âme et sans pitié. Musique, graphisme et effets spéciaux dus à l'apesanteur sont très réussis.

1001 BC
Cassette **195 F** Disquette **199 F**
Encore un best seller de chez ERE INFORMATIQUE. Pour ceux qui ont aimé SRAM ou PACIFIC, 1001 BC est une odyssée qui les passionnera. Bruitage et graphisme très propres.

FUTUR NIGHT
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
GREMLINS a signé là un bon jeu d'aventure dans la veine de FAIRLIGHT. Il y a également de l'arcade. Graphisme, bruitage et animation parfaits.

LE MYSTERE DE PARIS
Disquette **195 F**
Une machine infernale au cœur de Paris. JAMES DEBUG doit lutter contre les pièges de la ville et du temps afin de vaincre ce complot diabolique. Un jeu nouveau à chaque partie.

LES JEUX DE SIMULATION DE SPORTS.

Vous êtes un sportif et vous devez pratiquer avec adresse un ou plusieurs exercices pour remporter la coupe.

AMSGOLF
Cass. 8540 **99 F** Disq. 8565 **149 F**
Simulation de golf. Amateurs de ce sport fantastique, été comme hiver, pratiquez le golf sans quitter votre micro préféré et essayez d'améliorer toujours votre score. Ce jeu fera, sans aucun doute, la joie des plus difficiles.

FOOT
Cass. 8323 **160 F** Disq. 8324 **200 F**
Jeu de simulation sportive du football. Vous avez deux équipes et tous les joueurs sont paramétrables. Chacun peut avoir sa tactique de jeu qui lui soit propre. Génial pour les fans de ballon rond.

KNIGHT GAMES
Cass. 0000 **85 F** Disq. 0000 **139 F**
Combattant de l'époque médiévale, vous devrez participer à 8 épreuves différentes afin de prouver votre force. Un jeu très bien fait et varié qui séduira plus d'un amateur du genre.

SNOOKER
Cass. 8161 **99 F** Disq. 8191 **149 F**
Jeu de simulation au billard anglais. Tous les coups autorisés sont répertoriés. Se joue contre un autre joueur ou contre l'ordinateur. Excelle. logiciel. L'un des plus vendus sur AMSTRAD.

TENNIS 3D
Cass. 8664 **160 F** Disq. 8564 **200 F**
Logiciel de simulation de tennis. Jouez au tennis avec AMSTRAD. Un logiciel où tout est redéfinissable : nature du terrain, niveau de difficulté et nombre de joueurs. Un tennis 3D digne de ce nom.

WINTER GAMES
Cass. 8084 **90 F** Disq. 8172 **139 F**
Dans un décor somptueux, vous allez participer aux Jeux Olympiques d'Hiver. Essayez de gagner les médailles d'or tant convoitées. Si vous pulvérisez le record du monde, votre nom restera gravé sur la disquette. Un bon jeu pour se rafraîchir.

WORLD CUP CARNIVAL
Cass. 8108 **119 F** Disq. 8106 **195 F**
Vous allez pouvoir revivre les grands moments de Coupe du Monde à Mexico. Possibilité de jouer de 1 à 8 joueurs. Parviendrez vous à faire gagner la coupe à votre équipe préférée ?

ROOMTEN
Cass. 0000 **119 F** Disq. 0000 **149 F**
Le tennis du futur. ROOMTEN est une simulation de tennis en état d'apesanteur. Il est possible de jouer à deux ou contre le micro. Le graphisme vectoriel en 3D est du plus bel effet.

AMERICA'S CUP
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de voile très connu des fanas. Vous participez à l'AMERICA'S CUP ce qui n'est pas rien. A vous de piloter au mieux votre voilier en fonction du temps, du vent, des courants, etc...

5A SIDE SOCCER
Cassette **44,90 F**
Encore un jeu de FOOTBALL et à un prix foudroyant. La qualité n'est pas négligée et vaut largement certains jeux coutants plus du double. N'existe malheureusement pas en disquette.

ATHLETE
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
LORICIELS, le génial éditeur de logiciels français a sorti enfin un logiciel de simulation sportive pluridisciplinaire. ATHLETE est saisissant de réalisme et mettra à rude épreuve vos joysticks. Vive les microswitchs.

FRAME
Cassette **125 F** Disquette **179 F**
Super jeu de bowling. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Graphisme superbe. A conseiller aux fans de MACADAM BUMPER et autres COBRAZ PINBALL.

HYPER BOWL
Cassette **29,90 F**
Super jeu de bowling de MASTERTRONICS. Se joue à un ou plusieurs joueurs. Excellent graphisme. Prix très compétitif.

JEUX SANS FRONTIERES
Cassette **109 F**
Le célèbre jeu de la télé sur logiciel. Série de nombreux jeux très distrayants. Ce vrai jeu familial se joue à plusieurs.

KONAMI'S GOLF
Disquette **180 F**
Grand simulateur de golf, de loin le meilleur pour AMSTRAD. Exercez vous sur ce 18 trous et vous deviendrez un virtuose du club. Plusieurs niveaux de difficulté. Très beau graphisme.

LEADER BOARD
Cassette **120 F** Disquette **175 F**
US GOLF a signé avec LEADER BOARD un de ses plus beaux logiciels. Cette simulation sportive de golf vous fera croire que vous êtes le nouveau Ballesteros des greens. Beaucoup de difficultés et de doigté pour parvenir au 18e trou. Bonne chance.

LEADER BOARD TOUR
Cassette **60 F** Disquette **115 F**
La suite de LEADER BOARD avec un circuit sur les principaux terrains de golf. Le tout à un prix vraiment compétitif.

VOLLEY BALL
Cassette **140 F** Disquette **198 F**
Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur ou bien simplement de regarder l'ordinateur jouer tout seul. Le scrolling de l'écran s'adapte à merveille aux différents mouvements de la balle et des joueurs sur tout le terrain.

LES JEUX DE SIMULATION DE COMBAT

Vous vous battez contre un adversaire en respectant les règles et les prises du sport de combat pratiqué.

3D BOXING
Cass. 8254 **120 F** Disq. 8255 **169 F**
Jeu de simulation de boxe. Vous vous battez contre les champions de boxe, à armes égales. De quoi satisfaire pas mal de fantasmes. Le graphisme est excellent et l'animation très prenante. Très facile à utiliser par les débutants.

THAI BOXING
Cassette **89 F** Disquette **129 F**
Les boxeurs thaïlandais sont renommés pour leur agilité. Les coups foudroyants du karaté et les dons de la boxe réunis dans un seul but, infliger le plus de douleur possible à l'adversaire. Six décors fantastiques.

UCHIMATA
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Simulation de judo en 3D. Le consultant technique d'UCHIMATA n'est autre que BRIAN JACKS, ceinture noire. Il a gagné 11 fois les championnats d'Angleterre. Prises époustouflantes, séquences animées encore jamais vues.

YEAR KUNG FU 2
Cassette **109 F** Disquette **179 F**
Dans YEAR KUNG FU, vous avez appris à survivre aux attaques des maitres en art martiaux. Dans YEAR KUNG FU 2, vous devez vous mesurer à des adversaires encore plus redoutables et encore mieux armés.

BARRY MAC QUIGAN
Cass. 8365 **119 F** Disq. 8638 **169 F**
Pratiquez le "noble art" avec BARRY MAC QUIGAN. Montez sur le ring et affrontez les différents adversaires jusqu'à l'ultime combat où seule la victoire vous rendra célèbre. Graphisme et animation d'une rare finesse. Certainement le meilleur de sa catégorie.

ROCK'N WRESTLE
Cass. 0000 **99 F** Disq. 0000 **149 F**
Tel l'ANGE BLANC, le célèbre catcheur, vous allez monter sur le ring pour vous livrer à un combat sans merci. Le graphisme et l'animation font de cette simulation de catch un modèle du genre.

LES JEUX DE SIMULATION ECONOMIQUE

Vous êtes en possession d'une affaire, vous devez faire fructifier vos biens mais les difficultés s'accumulent.

UNE AFFAIRE EN OR
Cass. 8258 **139 F**
Vous voilà le patron de l'APPLE COMPANY qui fabrique des compotes. C'est un jeu de simulation économique qui peut se jouer à quatre joueurs. Le graphisme est très bon.

LE MILLIONNAIRE
Cass. 8109 **169 F**
Jeu de simulation économique comme MANAGER. Il s'adresse aux PDG en herbe et à ceux qui veulent tester leurs réflexes de décideurs face à diverses situations économiques. Le Millionnaire est un jeu passionnant.

MANAGER
Cass. 8348 **159 F** Disq. 8490 **225 F**
Logiciel de simulation économique. Vous agirez sur l'embauche, la production, le marketing, la publicité, etc... Vous subirez des grèves, des problèmes de fabrication. A vous de prouver que vous êtes un chef d'entreprise responsable et compétent. Logiciel français.

LA BATAILLE DES BREVETS
Cassette **199 F** Disquette **229 F**
Excellent logiciel économico-éducatif. Ce jeu de simulation économique réalisé par l'éditeur MPS remporte un vif succès. Il ne présente pas trop de difficulté pour les jeunes amateurs.

LES JEUX DE SIMULATION de PILOTAGE

Adresse au joystick et réflexion vous permettront de faire atterrir votre avion. Pas facile. A déconseiller aux grands nerveux.

3D GRAND PRIX
Cass. 8488 **99 F** Disq. 8489 **145 F**
Le meilleur des jeux de simulation de courses de voitures à ce jour. Vous êtes au volant et vous voyez vos roues tourner et vos compteurs s'animer. Le graphisme est magnifique et plairait surement à Alain Prost. 9 circuits à courir.

3D STUNT RIDER
Cass. 8235 **99 F** Disq. 8613 **149 F**
Arcade simulation. Le monde de la cascade et de la moto n'a pas de secret pour vous ? Alors relevez le défi et jouez les Rémi Julienne sur votre superbe moto. Il vous faudra alors sauter par dessus un nombre toujours croissant d'autobus.

DAMBUSTER
Cass. 8060 **95 F**
Votre objectif : 3 barrages allemands. Le but est de les détruire à l'aide de votre bombardier Lancaster équipé de missiles spéciaux. Puis retour à la base. Enfin, un véritable simulateur de combat.

FIGHTER PILOT
Cass. 8053 **85 F** Disq. 8055 **135 F**
Le best-seller des simulateurs de vol. Vous êtes un pilote de F15, le plus fabuleux chasseur américain et vous apprenez à décoller, atterrir et combattre sur votre radar de vol. Excellente animation.

LOCOMOTION
Cass. 8536 **29 F**
Il vous faudra aider votre locomotive à suivre un parcours bien déterminé. mais pour cela, il faudra poser des rails au bon endroit afin de faire rouler votre loco. Un jeu qui plaira beaucoup aux jeunes enfants.

MISSION DELTA
Cass. 8125 **169 F** Disq. 8590 **220 F**
Jeu de simulation de pilotage, MISSION DELTA est aussi un jeu d'aventure graphique. Au poste de pilotage de votre puissant intercepteur, vous pénétrez dans la Zone Delta dont personne n'est jamais revenu.

RALLY II
Cass. 8149 **95 F** Disq. 8571 **195 F**
Logiciel de simulation de course auto. Vous pilotez une voiture dans 10 étapes différentes. Ce logiciel français est entièrement reconfigurable. Vous pouvez recréer votre parcours et le sauvegarder.

SKY FOX
Cass. 8352 **99 F**
Un logiciel qui a été classé meilleur jeu d'action. Aux commandes de votre chasseur dernier modèle, vous allez affronter différents ennemis, en fonction du niveau de difficulté. Ce logiciel d'une qualité exceptionnelle vous fera pénétrer au cœur de l'action.

SPACE SHUTTLE SIMULATEUR
Cass. 8377 **190 F**
Simulateur de pilotage de navette spatiale. Vous allez dans la Lune pour vous saisir d'un satellite. Le pilotage est délicat et il faut étudier sa vitesse et ses angles d'approche.

SPITFIRE 40
Cass. 8414 **149 F** Disq. 8670 **159 F**
1939/1945 comme si vous y étiez ! De l'apprentissage au combat, ce simulateur de vol vous donnera vraiment l'impression de combattre à l'époque héroïque. Possibilité de sauvegarder la partie en cours.

STRIKE HARRIER FORCE
Cass. 8694 **99 F** Disq. 8693 **139 F**
Vous êtes LE pilote de HARRIER que tout le monde attendait. Vous aurez pour mission de détruire des bases ennemies. Mais il vous faudra vous ravitailler en vol et cette manœuvre est des plus délicates. On peut même franchir le mur du son. Fantastique.

TOMAHAWKS
Cass. 8610 **99 F** Disq. 8712 **149 F**
Ce simulateur de vol en hélicoptère n'est pas à mettre entre toutes les mains. Le pilotage d'un hélico demande des heures d'entrainement, mais si vous vous sentez l'âme d'un héros, n'hésitez pas et courez chez votre revendeur préféré.

TURBO ESPRIT
Cass. 8621 **129 F** Disq. 8194 **179 F**
Un jeu venu d'outre-Manche. Au volant de votre LOTUS ESPRIT, parcourez la ville à la poursuite des trafiquants de drogue et détruisez leurs voitures. Un jeu de réflexes et de réflexion.

ACADEMIX
Disquette **169 F**
Dans le même style que TAUCETI, nous sommes en 2213. Pour réussir son diplôme de pilote, il faut réaliser sur un simulateur 20 missions en 5 niveaux. Réflexes, rapidité, finesse, telles sont les qualités exigées pour devenir un bon pilote.

ACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur de pilotage et de tir. Un des meilleurs du genre. Vous devez bombarder les unité ennemies au sol et échapper aux attaques de l'adversaire. Une mission de combat fascinante.

ACE OF ACES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Du tir pur. Pour les fanas du joystick, ça barde. Les ennemis sont partout et seul un tir d'enfer vous permet de vous en tirer. Excellents graphisme et bruitage.

ACROJET
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Simulateur d'acrobaties aériennes. Vous êtes pilote et vous vous inscrivez au décathlon ou au pentathlon des championnats d'acrobatie. Votre score varie en fonction de votre talent à réaliser les figures imposées. Vous serez aussi noté pour vos atterrissages et décollages. Pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

BLUE WAR
Disquette **200 F**
Simulateur de pilotage de sous-marin. BLUE WAR vous permet de torpiller les convois ennemis mais gare aux escorteurs et aux charges sous-marines. Très distrayant.

ENDURO RACER
Cassette **105 F** Disquette **150 F**
Le simulateur fait de vous un pilote de motocross dans une course d'enduro. Très amusant. Un best seller parmi les meilleurs simulateurs, créé par l'éditeur américain ACTIVISION.

FORMULA ONE SIMULATEUR
Cassette **29,90 F**
Simulateur de courses de voitures de formule 1. Bien que moins sophistiqué que 3D GRAND PRIX, ce logiciel satisfera les fanas de pilotage à petit budget.

GRAND PRIX 500CC
Cassette **160 F** Disquette **200 F**
Super course de moto de chez LORICIELS. Vous avez deux tableaux, l'un pour votre adversaire, l'autre pour vous. Effet saisissant, gare aux chutes à 200 km/h. Beaucoup moins dangereux toutefois que dans la réalité.

INFILTRATOR
Cassette **119 F** Disquette **189 F**
Simulateur de vol d'hélicoptère mais aussi mission d'espionnage dans une base ennemie. Très réaliste. Choix de plusieurs missions. Apprentissage. Une fois pénétré dans la base à l'aide de faux papiers, il va vous falloir prendre en photo des documents confidentiels.

MLM 3D
Cassette **160 F** Disquette **220 F**
Simulateur de conduite de véhicule lunaire de chez CHIP. Pilotez sur la lune sans danger grâce à votre joystick. Très amusant. Excellent graphisme.

SCALECTRIX
Cassette **109 F** Disquette **160 F**
Simulateur de course automobile où vous créez le circuit. Se joue à 1 ou à 2. Vous pouvez percuter, pousser ou même écraser l'autre voiture. 3 sortes de courses, différentes longueurs de lignes droites, véritable effet de dérapage.

SILENT SERVICE
Cassette **99 F** Disquette **159 F**
Un simulateur de sous-marin dans le Pacifique pendant la seconde guerre mondiale. Votre mission est de trouver les navires japonais sur une mer déchainée. Mais l'adversaire est coriace et gare aux mines.

SPEEDKING
Cassette **29,90 F**
Superbe course de motos. Vous avez 19 concurrents particulièrement déterminés. Amusez-vous à défier leurs performances à plus de 200 km/h. Bonne chance.

SUPER CYCLE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Encore un bon simulateur de chez EPIX. 18 concurrents, une course à plus de 200 km/h. Gare à la chute ou aux glissades dans les virages.

TOP GUN
Cassette **109 F** Disquette **180 F**
Vous êtes aux commandes d'un bombardier F14 TOMCAT. Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire et déjouer leurs manœuvres en les abattant d'un seul coup avec un missile ou grâce à des tirs de mitraillette successifs.

LES JEUX DE REFLEXION

Vous les connaissez tous. Ils se jouent contre l'ordinateur qui est un adversaire redoutable.

3D VOICE CHESS
Cass. 8504 **159 F** Disq. 8505 **245 F**
Un logiciel qui vous permettra d'apprendre à jouer aux échecs ou d'améliorer votre niveau. Graphisme en trois dimensions, possibilité de faire pivoter l'échiquier, sauvegarde, etc... Et en plus, il parle...

AMSTRA DAMES
Cass. 8263 **139 F**
Super jeu de dames, écrit en langage machine. 7 niveaux de difficulté, très rapide. Se battre contre l'AMSTRAD est très difficile, il faut être un joueur confirmé pour gagner.

BRIDGE PLAYER 3D
Cass. 8246 **139 F** Disq. 8684 **270 F**
Ce logiciel de bridge utilise le système ACOL et les conventions de Stayman et Blackwood. Rapide et clair, il conviendra parfaitement au joueur en mal de partenaire. Disponible également pour PCW.

CHALLENGER
Cass. 8013 **159 F**
Jeu de type Reversi. 12 niveaux de difficulté. Idéal pour les forts en maths. L'algorythme est, paraît-il, directement issu de l'intelligence artificielle.

COLOSSUS CHESS IV
Cass. 8008 **159 F** Disq. 8010 **245 F**
Un autre jeu d'échec pour AMSTRAD CPC et PCW. Graphisme en 3 dimensions et facilité d'emploi sont ses deux atouts. Partenaire toujours prêt à jouer, ce logiciel est le compagnon indispensable de tous les passionnés.

CYRUS II CHESS
Cass. 8299 **120 F** Disq. 8300 **169 F**
Fabuleux jeu d'échec à 12 niveaux, permet aussi bien au débutant qu'au champion de s'exprimer. Rapide, il permet deux représentations du graphique en perspective ou à plat.

FORCE IV
Cass. 8061 **140 F**
Jeu de réflexion qui se joue avec l'ordinateur. On peut jouer à deux ou sélectionner un adversaire parmi ceux que vous propose l'ordinateur. Plusieurs niveaux de difficulté.

OTHELLO
Cass. 8543 **159 F** Disq. 8371 **195 F**
Logiciel du fameux jeu de réflexion. Plusieurs niveaux de difficulté. Convient aussi bien au débutant qu'au joueur confirmé.

REVERSI CHAMPION
Cass. 8118 **150 F** Disq. 8116 **200 F**
Un jeu très classique que Loriciels nous présente de façon étonnante. Le jeu possède 6 niveaux de difficulté et une bibliothèque de 4000 ouvertures différentes. Possibilité d'utiliser la souris AMX.

PSYCHOTEST
Cassette **100 F** Disquette **135 F**
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche d'entreprises américaines, PSYCHOTEST vous offrira un divertissement garanti.

LES JEUX DE STRATEGIE

ou WARGAME. Vous êtes le commandant d'une troupe. Vous devez occuper le terrain et faire manœuvrer vos troupes pour obtenir la victoire.

1815
Cass. 8252 **159 F** Disq. 8253 **239 F**
Wargame français très élaboré, fondé sur les campagnes de Napoléon où il fait intervenir l'artillerie, la cavalerie, l'infanterie, etc... Ce logiciel est facile d'utilisation et il permet en plus de programmer son terrain de manœuvre et de le sauvegarder.

BATAILLE D'ANGLETERRE
Cass. 8277 **115 F** Disq. 8589 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous organisez la bataille contre les bombardiers. Nombreux combats aériens et tableaux très variés. Logiciel d'excellente qualité graphique.

BATAILLE DE MIDWAY
Cass. 8009 **115 F** Disq. 8278 **195 F**
Jeu de simulation type Wargame. Vous attaquez la base japonaise de Midway à l'aide d'avions et de bateaux de débarquement. Vous descendez des avions, coulez des sous-marins, détruisez des bases ennemies. Le wargame le plus vendu...

ELITE
Cass. 8295 **119 F** Disq. 8220 **185 F**
Aux commandes de votre vaisseau COBRA, participez au fantastique voyage et partez pour l'aventure. Il vous faudra choisir vos armes judicieusement pour mener à bien votre mission. Une bonne simulation doublée d'un bon jeu de stratégie.

EMPIRE
Cass. 8316 **195 F** Disq. 8317 **260 F**
Jeu de stratégie fait en France. Vous devez gérer en tant que César une province. Vous avez un stock de vivres et de soldats. En fonction des saisons, vous devez mettre votre province en valeur. Très bien fait.

STRATEGY
Disq. 8687 **220 F**
Un véritable jeu de stratégie. Gérer l'économie en prévision d'une éventuelle attaque ennemie. Vos décisions seront capitales pour protéger vos frontières et éviter toute invasion.

THEATRE EUROPE
Cass. 8631 **115 F** Disq. 8682 **195 F**
Wargame passionnant. C'est la 3e guerre mondiale. Vous êtes le chef de l'OTAN ou du Pacte de Varsovie. Le micro est votre adversaire. Vous contrôlez le déroulement et les conséquences du grand conflit par vos décisions stratégiques.
distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

ARMYMOVES
Cassette **99 F** Disquette **149 F**
Une simulation de guerre qui ressemble plutôt à un jeu d'arcade tant l'action est rapide. La réflexion n'est cependant pas absente de ce jeu qui devrait séduire les fanas de wargames. Un dernier bon point, l'éditeur est OCEAN, ce qui est un critère de qualité.

BATTLEFIELD GERMANY
Cassette **119 F** Disquette **199 F**
En 1989, un conflit éclate entre l'est et l'ouest. Les Français arrivent avec la F.A.R. (Force d'Action Rapide). L'écran est divisé en module géographique correspondant à la nature du terrain. Se joue seul ou à deux. Une option nucléaire peut être choisie. Excellent wargame.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Super bataille navale avec cartes et plans d'une attaque navale pendant la dernière guerre entre l'aviation, un escorteur, des sous-marins, etc... Très intéressant et excellent graphisme. Magnifique présentation dans un grand coffret.

SENTINEL
Cassette **125 F** Disquette **180 F**
Encore un bon jeu de stratégie de FIREBIRD. Le but est de remplacer la sentinelle dans sa fonction de régisseur du parc. Vous choisissez un numéro de parc de 1 à 9999. Attention aux robots et objets suspects.

TOBROUK 42
Cassette **115 F** Disquette **195 F**
Les forces de l'Axe et les Britanniques s'affrontent pour la possession de Tobrouk. Il est possible de jouer à deux ordinateurs. Dans ces conditions, vous ne pouvez apercevoir les forces de l'adversaire qu'au moment de l'affronter. Passionnant.

LES JEUX DE SOCIETE

Comme leur nom l'indique, ils se jouent à plusieurs ou contre l'ordinateur : une des applications les plus passionantes de l'informatique.

MILLE BORNES
Cass. 8358 **149 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MILLE BORNES. Se joue contre l'ordinateur. Il faut essayer de parcourir la distance maximum sans incident de parcours tels que la crevaison, la panne sèche et parvenir à bloquer votre adversaire.

MONOPOLY
Cass. 8362 **149 F** Disq. 8102 **195 F**
Logiciel du célèbre jeu de société MONOPOLY. Se joue à 2 ou 4 joueurs. Le micro peut vous servir de partenaire ou tenir la banque. MONOPOLY est un jeu familial par excellence.

LE PENDU
Cass. 8680 **99 F**
L'un des plus célèbres jeux d'AMSTRAD. Chacun sait jouer à ce jeu. Il comprend 200 mots de vocabulaire et vous pouvez rajouter les autres. A jouer en famille à partir de 5 ans.

POKER
Cass. 8068 **139 F** Disq. 8070 **195 F**
Ce jeu de poker vous offre deux possibilités. Poker vrai ou poker découvert. Essayez de gagner le plus d'argent possible. Plusieurs niveaux de difficulté.

SAMANTHA FOX
Cass. 8556 **90 F** Disq. 8140 **135 F**
Un STRIP-POKER hors du commun. Pour déshabiller SAMANTHA, vous devrez jouer très serré ! Le bluff est votre meilleur atout. Le graphisme représentant SAMANTHA vous coupera le souffle.

ORTHOCRACK
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Devenez un crack de l'orthographe grace à ce logiciel de chez HATIER. Nombreuses dictées. Logiciel pas trop rébarbatif et pour tous les âges.

ORTHOGRAPHE CE 2
Cassette **190 F** Disquette **295 F**

ORTHOGRAPHE CM
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
Cours d'orthgraphe de chez HATIER. Dictées, conjugaison, un peu de grammaire, les singuliers, les pluriels, etc...

LES QUATRE SAISONS
Disquette **210 F**
Logiciel éducatif de coloriage et de maniement de la palette des couleurs. Pour tous les jeunes (4 à 5 ans).

REUSSIR EN ORTHGRAPHE
Disquette **250 F**
Conçu pour le niveau CM 2, voici un logiciel à mettre entre les mains de ceux qui sont rétifs à l'orthographe. Chaque erreur est expliquée par des règles et des graphiques permettent de se juger. Très sérieusement réalisé.

LES COMPOSITEURS MUSICAUX

Ils transforment, d'une part, votre micro en instrument de musique et, d'autre part, permettent de vous initier ou de vous perfectionner à la composition musicale à une ou plusieurs voix.

AMSTRADIVARIUS
Cass. 8403 **145 F** Disq. 8671 **185 F**
Logiciel éducatif. Transformez votre Amstrad en synthetiseur polyphonique à 3 voies. Perf. remarquables si vous voulez le coupler à une chaine hifi.

AMSTRADEUS
Cass. 8550 **390 F** Disq. 8551 **490 F**
Grâce à cet utilitaire de création musicale, faites jouer La Symphonie Fantastique à votre ordinateur préféré. Facile d'emploi, il fera surement de vous le Mozart des temps modernes.

MUSIC SYSTEM
Cassette **200 F** Disquette **250 F**
Ce logiciel dessine la partition, reproduit le morceau que vous avez imaginé, transforme le clavier en synthétiseur. Vous pourrez réaliser pratiquement tous vos rèves dans le domaine de la création musicale.

THE ADVANCED MUSIC SYSTEM
Disquette **350 F**
Ce logiciel, qui est la suite de MUSIC SYSTEM de chez RAINBRID, permet de relier jusqu'à treize musiques et d'imprimer des partitions. Une option permet en plus d'imprimer à la suite plusieurs partitions non "linkées" (reliées).

LES LOGICIELS ESOTERIQUES

Le domaine est vaste. Thèmes astraux, biorythmes, loto, tiercé. Des idées pour faire fortune ou vous distraire à base de calcul de probabilité ou de thèmes astraux.

BIORYTHMES
Cass. 8279 **149 F** Disq. 8280 **240 F**
Logiciel qui calcule vos courbes de bioryhtmes. Adaptez ainsi vos efforts en fonction de votre courbe propre qui est définie par votre date de naissance. Permet de connaitre vos courbes à l'avance. Très utile.

CHIROLOGIE
Cass. 8557 **169 F**
Jeu d'étude des lignes de la main. Une fois mesuré vos lignes, vous les affichez sur l'écran et l'ordinateur vous donne vos traits de caractère correspondants.

ERE DU VERSEAU
Disq. 8228 **240 F**
Ce logiciel très bien documenté établit à partir de coordonnées de naissance un thème astral. Il délivre l'interprétation planète par planète et explique la dominante de la personnalité. Un guide vraiment très précieux

GRAPHOLOGIE
Cass. 8331 **169 F** Disq. 8332 **220 F**
Ce logiciel permet, à partir des caractéristiques d'une écriture, de tracer un portrait psychologique du scripteur. Il a été fait par un psychologue qui analyse les écritures depuis plus de 20 ans. Très instructif.

LOTO
Cass. 8345 **149 F** Disq. 8420 **220 F**
Logiciel pour faire fortune. Reprend les résultats du Loto depuis l'origine, établit ensuite des probabilités. Vous pouvez le réactualiser régulièrement en introduisant les derniers résultats.

LOGICIELS DE GESTION FAMILIALE

Des aides pour tenir la maison, vos comptes bancaires, gérer votre budget, tenir votre répertoire d'adresse.

GESTION DOMESTIQUE
Cass. 8002 **200 F** Disq. 8699 **245 F**
Cette gestion familiale permet entre autre de gérer 10 comptes divisés en 30 postes, fournit des statistiques, traite les prélèvements automatiques, etc... Un logiciel bien utile pour connaitre à tout moment l'état de son compte.

GESTION DE FICHIERS
Cass. 8069 **190 F** Disq. 8071 **245 F**
Une gestion de fichiers pour CPC. Il est possible grace à ce logiciel de créer 19 rubriques (ou champs) de 50 caractères (ou enregistrements). La capacité du fichier est en fait simplement limitée par la capacité disquette. Très simple d'emploi.

GESTION FAMILIALE
Cass. 8284 **170 F** Disq. 8285 **220 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion familiale et bancaire. Muni d'un tableur performant, il est très rapide d'exécution.

MULTIGESTION
Cass. 8131 **195 F** Disq. 8133 **245 F**
Toute gestion familiale, bancaire, financière. Ce logiciel est intégré à un tableur électronique qui vous donne vos relevés de comptes mensuels ou annuels. Multigestion est le meilleur logiciel de budget familial.

AGENDA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
L'AGENDA de chez LOGYS est, comme son som l'indique, un répertoire sous forme de fichiers. Une sélection multicritères permet de répertorier en fonction du nom, de l'adresse ou de la date.

BUDGET
Disquette **220 F**
Ce logiciel est sans doute l'un des plus vendu de gestion familiale. Il vous permettra de tenir vos différents comptes en vue de boucler sans soucis votre budget financier. Très utile pour ceux qui ont parfois des fins de mois difficiles.

CARNET D'ADRESSE
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Ce logiciel de chez LOGYS est un fichier multicritères qui vous permettra de répertorier des adresses, des noms et diverses informations à votre convenance. Petit logiciel facile à utiliser pour ceux qui souhaitent s'initier à la programmation informatique.

FINANCIUS
Disquette **290 F**
Gérez vos finances, vos actions en bourse, vos revenus. Calculez les taux d'intérêt de vos placements. Un logiciel pour, peut-être, devenir très riche.

LOGICIELS GRAPHIQUES

Ce sont des aides à la création de dessin sur ordinateur. Ils peuvent avoir une fonction artistique ou industrielle. Certains travaillent en mode haute résolution.

DR DRAW
Disq. 8698 **649 F**
Ce logiciel de création graphique, réalisé par Digital Research va enfin résoudre vos problèmes de dessin sur PCW. Un programme d'un très haut niveau. Notice en anglais.

GRAPH-X
Disq. 8198 **249 F**
Un logiciel de DAO aux performances exceptionnelles. Il permet de dessiner dans les 3 modes écran et par rapport à d'autres logiciels, un petit plus : il permet de positionner exactement les figures préenregistrées. Notice de 30 pages fournie.

GRAPHTRIC
Cass. 8604 **180 F**
Logiciel utilitaire transformant les équations en courbes correspondantes en 3D. Vous pouvez alors réutiliser ces graphiques en les sauvegardant pour un autre programme.

LORIGRAPH
Cass. 8428 **210 F** Disq. 8594 **340 F**
Logiciel de création graphique de nouvelle génération, écrit entièrement en langage machine. Transforme votre AMSTRAD en un fabuleux atelier de conception graphique : traçage, effaçage, découpe, collage, reproduction, symétrie, etc... sont désormais à votre portée.

SALUT L'ARTISTE
Cass. 8654 **98 F** Disq. 8655 **195 F**
Super logiciel de dessin en français conçu par AMSTRAD pour le 464, 664 et 6128, très facile à utiliser, effets spectaculaires. Un des plus grands succès d'AMSTRAD.

3D SPACE MOVING
Cass. 8485 **295 F** Disq. 8669 **395 F**
Space Moving vous permettra de créer n'importe quelle représentation graphique tridimensionnelle et de la visualiser sous tous les angles. Un aspect ne vous satisfait pas ? Vous pouvez soit le modifier entièrement, soit changer seulement certains points. Professionnels du travail artistique dans l'espace, ce logiciel n'attend plus que vous.

SUPER PAINT
Disq. 8484 **395 F**
Votre joystick vous permettra de créer n'importe quel dessin allant jusqu'aux limites de votre machine. Vous n'aurez plus rien à envier au Mac Intosh puisque vous serez aidé par des menus déroulants et pourrez notamment grossir certains plans afin de les affiner. Votre résultat pourra soit être conservé sur disquette (et éventuellement reprise) soit être imprimé en format A4.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
Disquette **250 F**
Choix de brosses, génération et déformation de formes, loupe, 25 niveaux de gris, trames diverses. Il s'agit de l'un des plus récents et des meilleurs logiciels graphiques pour CPC. On se croirait avec un Atari ST.

THE ADVANCED ART STUDIO
Disquette **278 F**
Logiciel graphique idéal pour réaliser des dessins animés. Avec ce logiciel, vous avez la plupart des fonctions du dessin en 3D, plus une infinité d'autres options qui vous permettent de réaliser des effets spéciaux tout à fait étonnants.

CAO
Cassette **340 F** Disquette **430 F**
Logiciel de chez LORICIELS GRAPHIQUE de dessin en 3D. Il vous permettra d'accéder au domaine du dessin industriel et du graphisme artistique élaboré. Un logiciel de conception assistée par ordinateur à un prix très raisonnable.

DESSIN 3D
Disquette **269 F**
Ce logiciel français de chez FIL vous permettra de dessiner en 3 dimensions d'une façon distrayante et aisée grâce à des icones et de multiples fenêtres. Grande rapidité d'exécution.

EXPLORATEUR 3D
Disquette **290 F**
Utilitaire graphique de chez ERE. Encore un logiciel en 3D de conception très récente. Il est certain que le dessin en 3D sur AMSTRAD a fait de gros progrès sur le plan de la facilité d'utilisation depuis 3 ans.

GRAPHIC CITY
Cassette **210 F** Disquette **249 F**
Ce logiciel de graphisme de chez UBISOFT est particulièrement intéressant car il possède un générateur de sprites et des possibilités de création de dessins animés. Nous demander une démonstration.

UTILITAIRES DE PROGRAMMATION

Réservés aux programmeurs et aux créateurs, leurs utilisations sont multiples : langage, assemblage, déplombage, etc...

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Cass. 8848 **195 F** Disq. 8850 **295 F**
Connaitre l'assembleur constitue un avantage certain par rapport au banal basic. Mais son apprentissage ne se révèle pas toujours d'une aisance indiscutable. Parmi la multitude des méthodes d'apprentissage, ce logiciel représente le sommet. Achetez le, si vous ne le maitrisez pas au bout de deux semaines, c'est que vous l'aurez fait exprès.

3D MEGACODE
Cass. 8271 **197 F** Disq. 8272 **240 F**
Logiciel utilitaire qui vous offre 48 fonctions supplémentaires sous basic. Il permet également la création et l'animation graphique en 3D de n'importe quelle figure. Un outil dont on peut difficilement se passer. Langage machine.

C BASIC COMPILER
Disq. 8695 **649 F**
Les basic AMSTRAD sont des basics interprétés. Or ces langages de très haut niveau sont toujours compilés. C Basic (fourni avec une documentation énorme) est une des versions de ces langages les plus répandus. Ses avantages sont la portabilité, la rapidité d'exécution, la correction globale du programme, la présence de fonctions graphiques.

DAMS
Cass. 8595 **295 F** Disq. 8596 **395 F**
Logiciel utilitaire de type assembleur/désassembleur. Il comprend également un moniteur et permet de faire des programmes en langage machine. Les 3 modules sont co-résidents en mémoire, ce qui facilite leur utilisation.

DB COMPILER
Disq. 0000 **790 F**

HISOFT PASCAL
Cass. 8079 **450 F**
Réalisé par AMSOFT, ce langage PASCAL, malheureusement expliqué en anglais et n'existant qu'en cassette, est très puissant et convient idéalement aux programmeurs sur 464

ODD JOB
Disq. 8486 **200 F**
Logiciel utilitaire de gestion de disquette : éditeur, récupérateur, dupliqueur, décodeur, débugger, formateur rapide et permet d'utiliser le drive AMSTRAD.

PASCAL MT+
Disq. 8697 **790 F**
Faites vos programmes en PASCAL grâce à ce logiciel créé par Digital Research. Ce langage informatique vous permet d'accélérer vos programmes sans avoir la complexité de l'assembleur. Pour programmeurs avertis.

RSX CYCLONE II
Cass. 8633 **130 F**
Utilitaire basic qui apporte de nouvelles commandes et de nombreuses possibilités à votre AMSTRAD : sauvegarde rapide à 7 vitesses différentes, lecteur global d'en-tête, chargement et impression de programme Basic sauvegardés.

SPEEDY WONDER
Cass. 8058 **250 F** Disq. 8054 **295 F**
Le Basic de l'AMSTRAD est peut-être rapide, ça ne vous empêchera pas de gagner encore du temps. Ce logiciel lit tout un programme écrit en Basic et vous le traduit en assembleur. Nul besoin de connaitre l'assembleur avec SPEEDY WONDER.

TASCOPY
Cass. 8449 **170 F** Disq. 8026 **220 F**
TASCOPY permet de faire n'importe quelle copie d'écran en format A4 (21x29,7 cm) ou en poster (2 ou 4 pages A4) sur de très nombreuses imprimantes.

TASPRINT
Cass. 8495 **170 F** Disq. 8496 **220 F**
Disposer des caractères de base de votre ordinateur ne vous suffit peut-être pas. TASPRINT offre aux utilisateurs de CPC cinq polices de caractères supplémentaires (largement commentées) et simples d'accès puisqu'il suffit de suivre les instructions données à l'écran.

TURBO DATA BASE TOOL BOX
Disq. 8657 **741 F**
Encore un logiciel de Borland qui vient se greffer sur le TURBO PASCAL. Il s'agit cette fois d'une gestion de base de donnée du type D Base ou Pocket Base. Très facile d'utilisation pour ceux qui connaissent le PASCAL.

TURBO PASCAL 3D
Disq. 8081 **741 F**
Logiciel de langage. Avec plus de 400.000 utilisateurs, le Turbo Pascal est le compilateur le plus utilisé. En un seul programme, vous avez un environnement complet avec compilation directe en mémoire.

TURBO PASCAL+ GRAPH 3D
Disq. 8476 **941 F**
Le Turbo Pascal est la version la plus répandue de ce langage dans le monde entier. Avec cette nouvelle version, vous pouvez outre les traitements habituels, exploiter toutes les capacités graphiques de votre micro sans rien perdre ni en rapidité, ni en capacité allant des formes géométriques courantes jusqu'au figures complexes.

TURBO GRAPHIC TOOL BOOK
Disq. 0000 **800 F**
Complement rapidement nécessaire au Turbo Pascal, ce logiciel est un ensemble d'outils divers de programmation, exploitable dans n'importe quel programme que vous créerez, en vous évitant de perdre de nombreuses heures dans les développements. L'accès direct vous effraie par sa complexité, les tris vous inquiètent par leurs lenteurs de procédures, la difficulté de transposition sur un autre ordinateur vous irrite... TOOLBOOK est l'outil qui rendra vos nuits paisibles.

TURBO TUDOR
Disq. 8400 **475 F**
Logiciel éducatif ou comment apprendre sans peine le Turbo Pascal. C'est un cours d'autoformation avec disquette et manuel de 20 pages en français comme pour Turbo Pascal.

U'DOS
Disq. 8392 **380 F**
Logiciel utilitaire. U'DOS est un mini operating system qui permet de gérer facilement des fichiers indéxés, ce qui autorise l'accès direct. D'où économie de mémoire et possibilité d'ouvrir 7 fichiers en même temps. Indispensable pour les programmeurs.

ZEDIS II
Cass. 8236 **130 F** Disq. 8234 **165 F**
ZEDIS II est un assembleur et un programme d'édition de code machine accessible à tout utilisateur branché. La connaissance des adresse ROM est toujours d'une grande utilité dans les bidouillages. Ce logiciel très puissant vous dévoilera la totalité des secrets intimes de votre cher ordinateur et ira même jusqu'à vous en proposer l'impression

ACCESS II
Disquette **370 F**
N'étant pas le seul de sa génération, ACCESS II vous fournit des plus en matière d'accès direct. Sa facilité de mise en œuvre ainsi que la rapidité de traitement transformeront véritablement votre CPC en un ordinateur professionnel. Une boite à outils complète pour vous aider à gérer votre disque est incorporée au programme. Editeur, copieur, formateur, menu d'aides, démonstration.

AMX 3S ZICON
Disquette **299 F**
Logiciel de dessin en 3D sur AMSTRAD CPC avec la souris AMX. Il permet la rotation, le zoom et le dessin des faces cachées.

AMX UTILITIES
Disquette **299 F**
Utilitaire d'extension des capacités graphiques et de programmation de l'imprimante avec la souris AMX.

ECHOSOFT
Cassette **345 F** Disquette **395 F**
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans interface. Telle est la vocation d'ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et aussitôt, la mémorisation s'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, coller, découper, déplacer, initialiser, variations de vitesse, etc...

ELECTRIC LANTERN SHOW
Disquette **195 F**
Logiciel permettant la recopie d'écran, en changeant les caractères et les modes, pouvant servir des posters sur imprimante, compacteur d'images, fonction zoom.

HERCULE
Disquette **250 F** Incrustateur **80 F**
HERCULE est un programme de sauvegarde des disquettes sur AMSTRAD. Il reproduit physiquement votre disquette et cela quelle que soit la protection. Régulièrement, HERCULE est mis à jour et ces modifications vous sont proposées sur support magnétique. Copie A-A, A-B, B-A, B-B. Analyse du disque, lecteur et décodeur de fichiers, tranfert de fichiers.

IMPRESSION
Cassette **200 F** Disquette **240 F**
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de par sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 65 commandes RSX. Programme style de caractères. Programme les différentes tabulations. Programme le contrôle de l'imprimante. Programme la sortie 8 bits. Programme les recopies d'écrans paramètrables. Trame. Agrandissment. Déplacement. Sélection fenêtres.

L'INTERPRETE
Disquette **290 F**
La majorité des logiciels sont en anglais et l'utilisation en est plus difficile (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en toute autre langue vos logiciels préférés. La démarche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque. Edition des secteurs. Acceptation de jokers. Traduit plus de 500 mots à la fois. Repère automatiquement sur la disquette les textes à traduire.

MEPHISTO
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Le prix des logiciels sur cassette est inférieur à celui des disquettes, mais le chargement est plus rapide avec un disque. MEPHISTO propose de concilier les deux avantages en transférant automatiquement vos programmes sur disquette. Tout est automatique. Fichiers avec en-tête, fichiers sans en-tête.

RAMDISC
Disquette **250 F**
Utilitaire édité par MICRO C permettant d'utiliser des 64 Ko de mémoire virtuelle comme un second lecteur avec toutes les commandes AMS DOS. Excellent pour les programmeurs.

TAPE LEADER
Cassette **175 F**
Ce logiciel duplique vos bandes magnétiques avec un choix de 10 vitesses de sauvegarde. Durant la duplication, les renseignements sont affichés à l'écran. Fichiers avec en-tête, sans en-tête, fichiers au format spécial. TAPE LEADER transforme les formats spéciaux au format AMSTRAD pour vous permettre de tout tranférer sur disque et de ne plus avoir de problème de chargement.

TRANSLOCK I
Cassette **165 F** Disquette **205 F**
Programme de transfert complet pour mettre sur disque les logiciels protégés par le système SPEEDLOCK. Vous pourrez facilement reconnaitre cette protection en remarquant le nom du 2e fichier.

TRANSLOCK II
Disquette **225 F**
TRANSLOCK II vous permet de récupérer les programmes et les présentations avec leurs encres respectives. La relocation est automatique et tous les renseignements nécessaires sont affichés en permanence à l'écran.

VIEWTEXT
Cassette **135 F**
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. Mais quel mot peut comprendre mon ordinateur ? VIEWTEXT affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez plus pour envoyer vos solutions aux magazines.

ZENITH
Disquette **250 F**
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de stocker plus de 4 programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (basic ou binaire) en un minimum de place.

LOGICIELS d'APPLICATION PROFESSIONNELLE

Pour ceux qui souhaitent utiliser leur AMSTRAD dans leur métier. Consultez-nous si vous souhaitez une application verticale telle que, par exemple, la gestion d'un cabinet dentaire, pour laquelle il existe des programmes spécifiques. Nous vous présentons ici les applications horizontales telles que la compta ou la gestion de stock, qui s'adressent à tous les métiers.

AMSWORD
Cass. 8275 **290 F** Disq. 8656 **390 F**
Le traitement de texte français d'AMSOFT. D'un usage facile, cependant très complet, il devrait vous permettre sans difficulté de traiter la plupart de vos problèmes d'écriture.

CALCUMAT
Disq. 8675 **450 F**
CALCUMAT est le meilleur tableur graphique destiné aux CPC. Il offre de nombreuses options dont la calculette, le bloc-note, etc.. Vendu avec une importante documentation, le logiciel propose une feuille de calcul de 1024 lignes sur 255 colonnes. Les possibilités mathématiques sont étendues puisqu'elles comprennent les fonctions trigonométriques notamment. L'édition peut se faire sous forme d'histogrammes, de courbes et de camemberts. Calcumat est l'outil professionnel à un prix familial.

COMPTA GENERALE
Disq. 8611 **1690 F**
Destiné aux PME et PMI, ce logiciel de comptabilité vous rendra de nombreux services. Inutile d'être informaticien pour pouvoir l'utiliser. Présenté de façon claire, vous entrez vos données et l'ordinateur se charge pratiquement de tout.

CP GRAPH
Cass. 8023 **195 F**
Logiciel graphique qui fait suite à Multigestion et qui permet de visualiser sous forme graphique d'histogrammes, de camemberts ou d'échelles, les données chiffrées. Très rapide et très bien conçu.

DBASE II
Disq. 8450 **790 F**
Avec le succès incontestable que DBASE II a connu, il est sorti sur la gamme AMSTRAD. Le logiciel idéal pour toute manipulation de fichiers énormes. D BASE II comporte, un langage simple d'apprentissage qui vous permettra de réaliser tout ce dont vous avez pu rêver sans jamais oser le demander. Fourni avec un manuel complet et de très nombreux exemples.

DATAMAT
Disq. 8304 **450 F**
Gestion de fichier professionnel, DATAMAT permet de créer, de modifier, de rechercher, calculer, annuler, trier et imprimer jusqu'à 4000 fiches. Il est utilisable en français et permet de travailler en 80 colonnes. Il permet également la recherche multi critères et le tri des fiches.

DEVIS
Disq. 8629 **1190 F**
L'obtention d'un marché est toujours conditionnée par la présentation d'un devis clair, soigné et financièrement réaliste pour les deux parties. Ce logiciel (vendu avec une notice très explicite) permet d'aboutir à ces résultats sans aucune connaissance informatique particulière. Outre la conception rapide et irréprochable du devis, ce logiciel vous permettra de gérer efficacement les situations de travaux.

DR GRAPH
Disq. 8696 **790 F**
DR GRAPH est un logiciel de représentation graphique, capable d'extraire ses données dans MULTIPLAN. Il est toujours appréciable de pouvoir représenter les données chiffrées sous forme de courbes, de lignes, d'histogrammes divers ou de camemberts. Les manipulations sont aisées puisqu'il suffit d'entrer les valeurs (éventuellement accompagnées de commentaires) puis de choisir ce que l'on souhaite à partir de menus explicites. Ce logiciel est accompagné d'une épaisse documentation dorénavant en français.

AMSCALC
Cass. 8037 **148 F**
Tableur de chez AMSTRAD. Très performant et facile d'utilisation. Il reproduit les graphiques, les impressions et calcule entre les lignes et les colonnes. Très utile pour des usages professionnels.

FACT STOCK CORE
Disq. 8320 **240 F**
Petite facturation intégrée à une gestion de stock. Possibilité de gérer 300 articles. La facture est éditée à votre en-tête à partir des articles du fichier par le programme Stock. Idéal pour les artisans.

FACT STOCK LOGICYS
Disq. 8480 **1690 F**
Compatible avec Alienor, DAMOCLES (puisque c'est son nom) permet de gérer plusieurs fichiers : celui concernant les articles peut contenir une quantité infinie de produits avec toutes les informations s'y rapportant (8 taux de TVA possibles, prix sur 7 propositions dont deux décimales, seuils limites des stocks, etc...) Tous les fichiers sont créés en prévoyant toutes les données susceptibles d'intervenir dans un traitement quelconque. Les fichiers sont ceux des articles, des constantes (codes TVA, taux des remises) et des clients (sans limite numérique). De très nombreux utilitaires sont fournis pour la gestion des réapprovisionnements, inventaires, facturation (plusieurs modèles), la tenue du journal des ventes et de l'échéancier.

SCRABBLE
Cass. 8356 **220 F** Disq. 8357 **329 F**
Logiciel du jeu SCRABBLE en français. Il vous permet de jouer en famille jusqu'à 4 joueurs. Près de 10.000 mots de vocabulaire, vous pourrez également vous mesurer au micro ou simuler plusieurs joueurs. Vous pourrez alors leur attribuer des niveaux différents.

CINE CLAP
Cass. 0000 **135 F** Disq. 0000 **195 F**
Le cinéma vous passionne ? Ce logiciel va vous permettre de tester vos connaissances cinématographiques. Retrouvez les titres, les réalisateurs ou les acteurs principaux. Un logiciel qui utilise les deux faces de la disquette.

M'ENFIN
Cassette **159 F** Disquette **210 F**
UBISOFT a créé avec M'ENFIN, tiré de GASTON LAGAFFE, célèbre personnage de bandes dessinées de Dupuis, un logiciel de jeux de société. Il s'agit d'une sorte de Cluedo ou énigme policière.

TENSIONS
Cassette **149 F** Disquette **189 F**
Jeu de poker graphique animé. TENSIONS met en scène plusieurs joueurs (6 en plus de vous). Dotés d'un talent de stratégie redoutable, il ne s'agit pas seulement de gagner de l'argent mais d'assister au strip tease d'une charmante personne.

TRIVIAL PURSUIT
Cassette **220 F** Disquette **290 F**
Une super compétition, à jouer seul ou en famille. Des questions sonores et musicales, graphiques ou avec texte pour vous taquiner et vous amuser.

VEGAS POKER
Cassette **29,90 F**
Jack pot de chez MASTERTRONICS. Un bon jeu classique qui devrait vous combler. A jouer à plusieurs et à vous la fortune.

COMPILATIONS

CASSETTE "50"
Cass. 8903 **139 F**
Un logiciel qui vous offre pas moins de 50 jeux différents. Arcade, société, simulation, etc... A conseiller à tous les amateurs de compilation.

DISK "50"
Disq. 8196 **200 F**
50 jeux différents sur une seule disquette ? Principalement des jeux de réflexion, de société, tel Othello, jeux de cartés, etc... A ce prix, difficile de trouver mieux.

COMPUTER HITS 6
Disq. 8442 **195 F**
Deux jeux d'aventure arcade et quatre jeux d'arcade remplissent cette disquette. Il y en a vraiment pour tous les gouts. A ce prix, il n'y a vraiment pas à hésiter.

COMPUTER HITS 10
Cass. 8441 **165 F**
10 jeux d'arcade sur cassette. Des jeux types traditionnels du genre de Punch, Donkey Kong, Chubic Egg, etc... Intéressant pour le prix.

PACK 1955
Disq. 8432 **229 F**
Sur une disquette, deux jeux très connus : The way of the exploding fist (jeu de karaté) et Fighting Warrior (un pasionnant jeu de guerre).

GOLD HITS
Cass. 8462 **120 F** Disq. 8264 **180 F**
Quatre super jeux réunis dans une compilation pour la plus grande joie de tous : Raid, Beach Head II, Supertest et Alien 8. Pour un prix vraiment bas, c'est une compilation à posséder.

THE MILLION I
Cass. 8386 **78 F** Disq. 8387 **118 F**
Compilation de 4 jeux sur 2 cassettes ou une disquette. Ces 4 jeux ont été vendus au million d'exemplaires, ce qui est, sans doute, le record. Il s'agit de Beach Head, Jet Set Willy, Decathlon et Sabre Wulf.

THE MILLION II
Cass. 8018 **120 F** Disq. 8012 **180 F**
Voici la 2e version de They Sold a Million avec à l'affiche Balle de Match, Match Day, Knight Lore et Bruce Lee. Quatre softs sur lesquels il n'y a plus rien à dire.

REFLEXION
Disq. 8620 **239 F**
Cette compilation reprend Amstradames et Challenger de Cobra Soft. Si tout le monde connait les jeux de dames, Challenger est un reversi très rapide présentant douze niveaux de difficulté. Il s'agit donc d'une disquette digne de ce nom.

TAKE 5
Disq. 8351 **229 F**
Voici une bonne recette : un doigt de Flight Path 737, un fond de Survivor, deux cuillérées de Moon Buggy, une pincée d'Atlantis mélangé avec House of Usher. Arcade et simulation.

WORKING BACKWARDS
Disq. 8544 **229 F**
Dark Star, Tank Busters et On the Run composent cette compilation. Un mélange de trois jeux différents de bonne qualité.

BIG 4
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Super compilation d'UBISOFT comprenant 4 logiciels : Combat Lynx, Turbo Esprit, Saboteur, Crystalmass.

MASTERTRONICS N° 1
Disquette **99 F**
Speed King, Golden Talisman, The Appentice.

MASTERTRONICS N° 2
Disquette **99 F**
Storm, Formula One Simulator, Molecule Man.

MASTERTRONICS N° 3
Disquette **99 F**
Into Oblivion, Caves of Doom, Finders Keepers.

GOLD HITS N° 2
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Break Thru, The Goonies, Golf, Desert Fox, Avenger.

HITS COLLECTION
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
4. jeux de chez CHIPS : Zaxx, Buggy 2, MLM 3D, Devil's Castle.

HITS N° 1
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de chez LORICIELS : Rally II, Infernal Runner, 3D Fight.

HITS N° 2
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Foot, 5^e Axe, Tennis.

HITS N° 3
Cassette **160 F** Disquette **198 F**
3 logiciels de LORICIELS : Tony Truand, Aigle d'Or, Empire.

HIT PACK 1
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Bomb Jack, Airwolf, Franck Bruno Boxing, Commando.

HIT PACK 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Scoobidoo, 1942, Antiriad, Jet Set Willy.

KONAMI'S COIN-OP HIT
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
Jeux de KONAMI : Ping Pong, Golf, Mikie, Year KungFu, Green Beret.

LES LAUREATS
Cassette **175 F**
Compilation US GOLD : Cauldron 2, Silent Service et Green Beret.

MGT + BACTRON
Disquette **250 F**
Compilation de chez LORICIELS de deux excellents jeux d'arcade, MGT et BACTRON.

MICROPOOL HITS
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
Compilation de chez MELBOURNE : Red Hawks, Starion, Rock Wrestle, Exploding Fist.

THE MILLION 2
Cassette **90 F** Disquette **140 F**
3 jeux : Fighter Pilot, Kunf Fumpster, Rambo.

NOW GAMES IV
Cassette **109 F**
5 jeux de chez VIRGIN : Nick, Sorcery, Code Name Mat, Every one's a wally, View to a kill.

OCEAN'S ALL STAR HITS
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
6 excellents jeux : Miami Vice, Knight Rider, Short Circuit, Topgun, Street Hawk, Galvan.

PACK JEUX N° 2
Cassette **145 F** Disquette **195 F**
Compilation de 4 jeux FIL : Sorcery, Cauldron II, Revolution, Great Escape.

PAQUET CADEAU FIL
Disquette **195 F**
Compilation de 3 bons jeux dans un coffret superbe : Gunfright, V, The way of the tiger.

STARGAMES
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
4 titres : The way of the tiger, Beach end II, Barry Mac Guigan Boxing, Rescue on Fractalus.

LES EDUCATIFS

Le but du logiciel éducatif est de constituer une aide à un enseignement scolaire ou universitaire. Contrairement à ce qui a pu être dit, l'AMSTRAD présente maintenant un choix très diversifié de logiciels scolaires, pour tous les niveaux.

ALGEBRE
Cass. 8134 **225 F**
Logiciel éducatif créé par VIFI Nathan qui permettra à tous les élèves de 4e et de 3e d'améliorer leurs connaissances en algèbre. Nombreux problèmes et exemples.

ANATOMIE
Cass. 8405 **149 F**
Ce logiciel éducatif présente sous forme de jeu permettra aux jeunes et aux moins jeunes de connaitre le corps humain. Un graphisme fort sympathique et la simplicité d'emploi font de ce logiciel un bon éducatif.

BALLADE OUTRE-RHIN
Cass. 8002 **195 F** Disq. 8052 **295 F**
Logiciel éducatif d'allemand. Sur le thème du célèbre "Alice au pays des merveilles", les élèves de 3e et 4e pourront améliorer leurs connaissances et avoir ainsi le reflexe de la langue allemande.

BALLADE AU PAYS DE BIG BEN
Cass. 8409 **195 F** Disq. 8429 **295 F**
Idem OUTRE-RHIN mais en anglais.

CAMELEMATHS
Cass. 8286 **149 F** Disq. 8287 **195 F**
Le super jeu pour apprendre les maths à partir de 6 ans. Vous attrapez les chiffres papillons avec un caméléon. Idéal pour apprendre les additions, les soustractions, et les multiplications.

CAMALEMOTS
Cass. 8288 **149 F** Disq. 8289 **195 F**
Jeu éducatif à partir de 6 ans pour apprendre l'alphabet, la composition des mots, jouer au pendu et compter les points. C'est le jeu d'adresse le plus performant dans les éducatifs.

CARTE D'EUROPE
Disq. 8132 **225 F**
Connaissez-vous les 27 pays qui forment l'Europe ? Connaissez-vous au moins 13 fleuves ? Ce logiciel va vous y aider. Conçu par VIFI Nathan, c'est surement une référence à retenir. Niveau 1er cycle.

CIRCULATION SANGUINE
Cass. 8240 **169 F**
Du même auteur qu'ANATOMIE et conçu sur le même principe, apprenez en vous amusant les secrets du système sanguin. Un bon jeu éducatif pour améliorer nos connaissances.

CODE DE LA ROUTE
Cass. 8294 **149 F**
Ce jeu vous initie aux panneaux du code de la route avec questions et réponses. Idéal pour les enfants et les parents qui veulent réviser leur code.

COURS DE BASIC
Cass. 8014 **145 F**
Il ne s'agit plus d'un initiation mais d'un véritable cours. Ce logiciel aura certainement une place parmi les utilitaires des programmeurs débutants pour qui le basic est encore source d'ennuis.

COURS DE PIANO
Cass. 8667 **145 F** Disq. 8668 **185 F**
Transformez votre ordinateur en professeur de piano ? C'est possible grace à ce logiciel simple à utiliser qui vous permettra de prendre le premier contact avec cet instrument fabuleux.

COURS DE SOLFEGE 1
Cass. 8401 **250 F** Disq. 8402 **290 F**
Apprenez de façon facile la lecture des notes en clé de Sol ou Fa (cours et exercices), la durée en temps réel ou à reconnaitre les notes. Premiers pas vers le solfège.

COURS DE SOLFEGE 2
Cass. 8665 **250 F** Disq. 8672 **290 F**
Cette suite du premier cours vous permettra de connaitre les altérations et l'utilisation de la gamme. Toutes les explications sont écrites à l'écran. Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont maitrisé la première partie.

COURSE A LA BOUSSOLE
Cass. 8105 **99 F**
Logiciel éducatif pour les enfants de 7 à 13 ans. Permet de comprendre la notion des coordonnées et l'utilisation de la boussole.

LA CUISINE FRANÇAISE
Cass. 8028 **245 F**
Si les idées vous manquent pour votre diner, indiquez à l'ordinateur ce dont vous disposez et il vous indiquera les recettes possibles. Très intéresant pour les célibataires en manque d'idées.

EDUCATIF 1 CASSETTE
Cass. 8306 **160 F**
Ce logiciel est destiné à tous ceux qui doivent perfectionner leur orthographe. Il doit apporter une progession sensible de la réussite au fil des exercices. 60 dictées.

EDUCATIF 1 DISQUETTE
Disq. 8307 **220 F**
Cette disquette comporte 4 programmes éducatifs. Mathématique et orthographe sont à l'honneur : dictées, terminaisons et pluriel des noms, écriture des nombres, etc... Un bon logiciel pour les enfants à partir de 7 ans.

EDUCATIF 2 CASSETTE
Cass. 8308 **160 F**
Ce logiciel doit permettre d'acquérir définitivement les règles relatives au pluriel des noms ainsi que les règles de terminaisons des mots.

EDUCATIF 2 DISQUETTE
Disq. 8309 **220 F**
3 éducatifs sur 1 disquette. Exercice de calcul mental pour tous les niveaux. Apprenez à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan et enfin testez vos connaissances et celles de vos amis sur l'histoire. Créez vos propres questionnaires.

EDUCATIF 3 CASSETTE
Cass. 8586 **160 F**
Ce programme comprend 2 éducatifs. 1°) il permet aux enfants d'apprendre à lire et écrire correctement les nombres ; 2°) l'ordinateur fabrique des mots. A vous de les retrouver. A partir de 7 ans. 10 niveaux de difficulté.

EDUCATIF 3 DISQUETTE
Disq. 8607 **220 F**
Un éducatif pour apprendre les tables de multiplication et mieux comprendre la numérotation décimale. Apprendre à lire l'heure et à manipuler une pendule, connaitre plus de 20 règles se rapportant aux débuts des mots. A partir de 7 ans.

EDUCATIF 4 CASSETTE
Cass. 8587 **160 F**
Un logiciel éducatif pour apprendre et s'exercer au calcul mental. Sous une forme très attrayante, il vous propose deux jeux différents pour tous les niveaux.

EDUCATIF 5 CASSETTE
Cass. 8588 **160 F**
Grace à cet éducatif, les élèves des classes de 4e, 3e et seconde vont pouvoir apprendre à résoudre des problèmes d'algèbre et de géométrie dans le plan. Facile d'emploi.

EDUCATIF 6 CASSETTE
Cass. 8036 **160 F**
Ce logiciel est basé sur des exercices de vocabulaire. Les exercices proposés sont essentiellement pratiques. Ils permettent à l'élève d'acquérir une connaissance plus précise et plus étendue du vocabulaire. Niveau 6e et 5e.

EDUCATIF 9 CASSETTE
Cass. 8608 **160 F**
A) Ce programme permet aux enfants d'apprendre à lire l'heure ainsi que les diverses manipulations de la pendule.
B) La deuxième face de la cassette s'adresse aux enfants de 8/9 ans. Ce programme porte sur le début des mots. Plus de 20 règles différentes.

EDUCATIF 10 CASSETTE
Cass. 8609 **160 F**
2 programmes sur cette cassette. Apprenez les tables de multiplication avec rapidité et facilité ainsi que la numérotation décimale. Présenté sous forme de jeu, il ne lassera pas l'élève. A partir de 7 ans.

EQUATIONS 2^E DEGRE
Disq. 8098 **225 F**
Ce logiciel s'adresse à tous ceux qui ont encore quelques difficultés à résoudre ce genre d'équations. Un programme bien conçu qui rendra de nombreux services (cours, révisions, etc...)

EQUATIONS/INEQUATIONS
Cass. 8080 **195 F**
A partir de la 3e, ce logiciel vous permettra de connaitre et de mettre en application les règles qui se rapportent aux équations et inéquations. programme d'un très bon niveau.

INITIATION AU BASIC, 1er pas
Cass. 8075 **198 F**
Manuel de basic avec deux cassettes d'autoformation. Ce logiciel fait par AMSTRAD est l'ouvrage indispensable pour que le débutant puisse apprendre sans peine le basic. Uniquement sur cassette.

KIM
Cass. 8341 **139 F**
Logiciel éducatif pour controler votre mémoire. Il faut : indiquer le nombre de fois où une figure apparait, trouver la figure qui manque, repérer la figure ajoutée, réagir vite à une question posée sur les figures, etc...

L'HORLOGER 1
Cass. 8101 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre à l'enfant de 4 à 9 ans à écrire l'heure. Très bien fait.

L'HORLOGER 2
Cass. 8103 **99 F**
Suite l'HORLOGER 1. Des notions plus complètes sont introduites sous forme de jeux. De 7 à 12 ans.

LA FRANCE
Cass. 8325 **149 F** Disq. 8326 **195 F**
Apprenez la géographie de la France. Ce logiciel éducatif est excellent à partir de la 6e, très bonne documentation sur la population, les départements, le nom des habitants. 108 villes et 60 cours d'eaux.

LE GEOGRAPHE
Cass. 8107 **149 F**
Jeu éducatif pour les enfants de 7 à 15 ans. Un bon moyen d'apprendre la géographie du monde. Ce logiciel, fait par AMSOFT, a un rapport qualité/prix imbattable.

LE MONDE
Cass. 8360 **149 F**
Apprends la géographie sur une carte du monde : villes, fleuves, pays. A partir de 8 ans.

LETTRE MAGIQUES
Cass. 8115 **99 F**
Logiciel éducatif pour apprendre les lettres. Developpé par AMSTRAD. Un petit crocodile et des petits poissons tracent des lettres que l'enfant doit reconnaitre. 3 à 6 ans.

MATHS SECOND CYCLE
Disq. 8692 **290 F**
Un logiciel de mathématiques pour les élèves à partir de la seconde. Equations 2e degré, courbe Y=F(X), intégrales et suites récurrentes. Nombreux exemples et exercices.

MICRO GEO
Cass. 8354 **149 F** Disq. 8584 **195 F**
Jeu éducatif entièrement graphique. Vous devez associer les capitales avec leur pays respectif. Des cartes graphiques vous permettent de retenir l'emplacement des capitales et vous devez faire atterir un avion dessus.

NOMBRES MAGIQUES
Cass. 8141 **99 F**
Jeu éducatif de chez AMSTRAD. Réservé aux petits (3 à 5 ans), il apprend à compter et à reconnaitre les chiffres sous forme de petits jeux très distrayants.

REVISION MATHS DU BAC
Cass. 8618 **390 F**
Ce logiciel très complet reprend toutes les maths de terminale. Bien fait, il vous posera des questions susceptibles de vous être posées à l'examen. Un regret toutefois, n'existe qu'en cassette.

SQUELETTE
Cass. 8444 **149 F**
Educatif sur les différents composants du squelette. Devrait plaire aux amateurs de sciences naturelles et aux écoliers qui ont le squelette au programme.

UNION PACK
Disq. 8548 **195 F**
Logiciel pour apprendre l'anglais. Beaucoup plus élémentaire que "Voyage au pays de Big Ben", il satisfera les débutants qui n'ont aucune notion d'anglais.

L'ANIMALIER
Disquette **195 F**
Reconaissance lettres/couleurs. Un excellent éducatif de chez ERE INFORMATIQUE pour les 4/5 ans. Apprennez à reconnaitre les animaux à vos chères petites têtes blondes. Bon graphisme.

ASSIMIL
Cassette **570 F** Disquette **590 F**
La célèbre méthode ASSIMIL pour apprendre l'anglais enfin disponible pour AMSTRAD. Plus qu'une pédagogie scolaire, la méthode ASSIMIL vous apprend rapidement l'anglais courant qui vous permettra de vous faire comprendre lors de votre prochain voyage à Londres.

CALCUL MENTAL
Cassette **150 F** Disquette **165 F**
Pour tous les jeunes, CALCUL MENTAL de chez LOGYS exercera les réflexes tout en les distrayant.

CALCUL CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F F**
Le programme de calcul de CE 2 sur disquettes ou cassettes par EUROGICIEL : clair, vivant, bien expliqué par le spécialiste des logiciels scolaires.

CALCUL CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 1 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Un programme EUROGICIEL.

CALCUL CM2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

CALCUL CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Cet excellent logiciel EUROGICIEL, maison spoécialisée dans le logiciel scolaire, reprend les programmes de CM2 de l'Education Nationale sur le plan des maths.

CALCUL ENTREE EN 6^e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel éducatif de EUROGICIEL. La préparation à l'entrée en 6e est capitale pour les élèves. Ce logiciel clair et simple devrait les aider à passer ce seuil difficile.

CAPUCINE
Disquette **209 F**
Reconstitution d'images (vêtements, animaux). Logiciel éducatif sur les plantes pour les touts petits (3 à 5 ans).

COLORIAGE
Cassette **100 F**
Logiciel EUROGICIEL pour les touts petits (3 à 5 ans). Très bien fait et distrayant.

COLORIAGES + ENSEMBLES
Disquette **295 F**
Encore un logiciel pour enfants de 3 à 5 ans édité par EUROGICIEL. Idéal en cours préparatoire.

ENSEMBLES
Cassette **99 F**
Logiciel éducatif d'EUROGICIEL sur les ensembles. Facile et clair même pour les parents.

EQUATIONS
Cassette **180 F** Disquette **225 F**
Algèbre pour classes de 3e et 2e de chez MICRO C.Equations au second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à N équations, P inconnus.

ESPACES ET SOLIDES
Disquette **199 F**
Niveau 1ère et Terminale, édité par MICRO C. Utilitaire de dessin dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation des solides dans l'espace avec choix des angles de perspectives.

FRANCE GEO
Cassette **150 F** Disquette **250 F**
Logiciel de géo de la France pour les jeunes de 7 à 10 ans. Connaissance des villes, des fleuves, des rivières, des montagnes. Très facile à utiliser avec questionnaire.

GEOMETRIE PLANE
Disquette **225 F**
Niveau 4e à Terminale édité par MICRO C. Utilitaire de dessin pour tracer des droites, segments et cercles avec résultats de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homéothétie, similitude) sur des figures simples (carré, triangle, cercle).

GRAMMAIRE CE 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CE 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 2^e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 1 - 3^e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 1er trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 2e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**

GRAMMAIRE CM 2 - 3e trimestre
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
EUROGICIEL, avec l'aide d'enseignants, a mis au point cette excellente série de logiciels scolaires sur la grammaire. Chaque cours représente un trimestre.

GRAMMAIRE ENTREE EN 6^e
Cassette **249 F** Disquette **295 F**
Logiciel d'EUROGICIEL. Les règles de grammaire, de terminaison, de conjugaison clairement et simplement expliquées. EUROGICIEL fait ici un excellent travail pédagogique. Il est vrai que tous ses logiciels ont été créés par des enseignants.

LECTURE EFFICACE
Disquette **290 F**
Logiciel d'initiation à la lecture pour les 5/7 ans. Réalisé par LOGYS, ce logiciel est assez original. Distrayant, vos enfants en redemanderont ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels éducatifs.

MATHS COLLEGE
Disquette **290 F**
Encore un bon logiciel éducatif de LOGYS. Ce sont les maths préparatoires à la 6e. Toujours utile.

MATHS ECOLE
Disquette **290 F**
Logiciel pédagogique de maths CM1 et CM2. Distrayant et clairement expliqué.

MATHS 6
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classe de 6e. Egalement intéressant pour CM1 et CM2. Edité par MICRO C. Opérations : addition, soustraction, multiplication, division, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

MATHS 5/4
Cassette **175 F** Disquette **199 F**
Algèbre pour classes de 5e et 4e de MICRO C. Multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissance d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, PGCD et PPCM, calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations.

MATHS 3
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre pour classe de 3e de MICRO C. Constructions de vecteurs, calcul sur les droites, systèmes linéaires 2,2, calcul sur les racines carrées, notions de trigonométrie.

MATHS SECOND CYCLE 1
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Niveau seconde à terminale. Edité par MICRO C. Equations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y=F (X) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphiques, fonctions réciproques.

MATHS SECOND CYCLE 2
Cassette **195 F** Disquette **295 F**
Algèbre de seconde à terminale. Edité par MICRO C. Image par application affinée, courbes avec options (dont Hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux, familles de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.

MEMO
Cassette **100 F** Disquette **180 F**
Logiciel éducatif d'apprentissage de la mémoire pour les 5/6 ans. Ce logiciel a été fait par des enseignants pour le compte d'EUROGICIEL.

OBJECTIF CALCUL CP
Cassette **190 F** Disquette **295 F**
OBJECTIF CALCUL COURS PREPARATOIRE de chez HATIER, le spécialiste des manuels scolaires est, comme son nom l'indique un logiciel destiné aux jeunes enfants qui entrent au cours préparatoire. Très distrayant pour apprendre à compter.

GESTION DE FICHIERS LOGYS
Cass. 8257 **200 F** Disq. 8242 **230 F**
LOGYS, société de services et conseils en informatique a réalisé ce gestionnaire de fiches à la fois simple et efficace. Grâce à une organisation judicieuse de vos cassettes, il rend possible la gestion quasi illimitée de vos fiches.

GESTION D'ENTREPRISE
Cass. 8597 **195 F** Disq. 8329 **240 F**
Logiciel fait par CORE. Permet la gestion de 3 comptes : achat, vente, trésorerie. Il permet jusqu'à 150 entrées par poste et la ventilation TVA et mode de règlement. Bien adapté à une petite entreprise.

INTEGRE I
Disq. 8460 **490 F**
Ce logiciel, destiné à la série CPC, regroupe les fonctions d'agenda, de carnet d'adresses, de gestion domestique, de gestion de ...thèque et de traitement de texte. Le lancement du programme nous conduit à un menu où nous choisissons le logiciel désiré. Malgré quelques petits défauts (sur la longueur du texte à saisir : 1 page), ce logiciel intéresse particulièrement tous ceux qui ont besoin d'ordonner leurs innombrables documents.

MASTERFILE
Cass. 8688 **198 F** Disq. 8096 **290 F**
La gestion de fichiers de chez AMSTRAD existe désormais en cassette et disquette. Jusqu'à 500 fiches, recherches multi-critères, indexages, etc... Une gestion de fichiers bien faite et rapide à mettre en route, facile à utiliser.

MASTERCALC SEMAPHORE
Disq. 8470 **290 F**
Entièrement écrit en langage machine, ce tableur a une capacité de 7000 cases et jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante. Il peut mémoriser jusqu'à 99 formules de 75 caractères.

MICROSCRIPT
Cass. 8431 **241 F**
Super logiciel de traitement de texte en anglais. Une calculatrice 4 opérations est intégrée au logiciel. Idéal pour la construction de tableaux veticaux ou horizontaux. MICROSCRIPT, un bon logiciel pour les rapports financiers.

MULTIPLAN
Disq. 8446 **499 F**
Tableur mondialement célébré, développé par Micro Soft pour IBM et APPLE. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. L'intérêt essentiel est lorsque vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses.

POCKET BASE
Disq. 8122 **700 F**
Ce logiciel de la société Micropro est une gestion de base de données. Ses arguments : vitesse, précision et facilité. Vous refusez de plonger dans un langage informatique, ce logiciel vous est destiné. Des menus très clairs vous indiqueront progressivement tout ce que vous devrez faire pour saisir à tout moment des fichiers volumineux. De plus, ce logiciel est compatible avec toute la gamme Pocket.

POCKET CALC
Disq. 8124 **450 F**
Ce logiciel compatible avec toute la gamme Pocket fonctionne sur le CPC 6128 et sur les PCW. Il permet, grâce à des menus explicites, de réaliser des feuilles de 618 cellules au plus, destinées à n'importe quel usage puisque les fonctions s'étendent jusqu'aux logarythmes et fonctions exponentielles. De nombreuses autres possibilités font de ce logiciel un produit à connaître.

TASWORD + MAILMERGE
Disk. 8472 **340 F**
TASWORD + MAILMERGE c'est le mariage réussi d'un excellent traitement de texte et d'un logiciel de mailing. Mais c'est aussi un logiciel de la série TAS (donc compatible avec les autres). Destiné au 6128, vous pourrez créer des documents de 60 pages avec des possibilités étendues de pagination et de présentation (justification de textes, paragraphes, lignes, recherche de mot, fusion de textes, soulignement...) tout en personnalisant vos documents selon les différentes destinations. Un excellent logiciel d'initiation.

TEXTOMAT
Disq. 8385 **450 F**
Logiciel de traitement de texte professionnel. Facile d'utilisation, il permet la tabulation, la recherche, le remplacement, l'insertion, la manipulation de paragraphes, le calcul, les accents, etc... Il est équipé d'un module permettant la gestion de tout type d'imprimante.

WORDSTAR
Disq. 8651 **890 F**
Ce traitement de texte profesionnel est reconnu comme le standard mondial en la matière et ses chiffres de ventes le confirment quotidiennement. Exploitable sur 6128 et PCW, il offre l'avantage de faciliter le publipostage. Tandis qu'à l'écran, vous verrez exactement ce que vous obtiendrez sur l'imprimante, le sous-programme de mailing vous permettra de personnaliser vos circulaires, de créer des documents officiels et d'éditer autant d'étiquettes par destinataire que vous le souhaiterez.

AMX MAGAZINE MAKER
Cassette **1759 F**
AMX MAGAZINE est un système complet d'édition compatible avec l'interface de digitalisation ROMBO.

AMX PAGEMAKER (français)
Disquette **750 F**
Logiciel d'édition électronique sur CPC. Permet d'insérer du texte et des dessins pour réaliser bulletins, notices, affiches, etc... Fonctions complètes de mise en page, écriture en colonnes, justification, centrage. Nombreuses polices de caractères disponibles, avec la possibilité de définir vos propres polices. Permet d'integrer des fichiers chargés à partir d'autres programmes de traitement de texte ou de dessin et même des images digitalisées à partir d'une source vidéo ou scanner.

FACT CAISSE DETAIL
Disquette **1399 F**
Encore un logiciel professionnel de chez LOGYS. Bien adapté aux commerces et aux PMI. Editez vos factures, tenez votre caisse journalière, hebdomadaire, mensuelle. Tenez votre livre de caisse sur 6128. Très performant.

PAYE
Disquette **590 F**
Ce logiciel de chez LOGYS édite automatiquement les bulletins de paye en fonction des données introduites. Convient pour une entreprise comportant jusqu'à 50 salariés. Permet également d'éditer le journal des payes et calcule les différentes charges salariales et patronnales.

SCRIBE
Disquette **165 F**
Petit traitement de texte pour débutant de chez LOGYS.

LA SOLUTION
Disquette **950 F**
Compilation de 3 logiciels de MICRO APPLICATIONS : Calcumat, Datamat et Textomat.

SYSTEM EXPERT
Disquette **360 F**
Pour ceux qui ont des diagnostics, des études à réaliser et qui souhaitent s'initier à l'intelligence artificielle, SYSTEM EXPERT de LORICIEL constituera une bonne base de réflexion et certaines applications sont possibles.

LES JOURNAUX SUR DISQUETTE

FLOPPY N° 1
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 2
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 3
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
FLOPPY N° 4
Cassette **38 F** Disquette **69 F**
Journal sur disquette 3 pouces pour AMSTRAD avec des informations, des petits programmes de jeux, des utilitaires. Une formule qui remporte un vif succès.

NOUVEAUTES LOGICIELS POUR CPC

LES JEUX D'ARCADE

ARKANOÏD
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Sans commentaire. Le meilleur jeu d'arcade sur CPC. Jeu de balles sur 33 tableaux dont on ne se lasse jamais.

ARKANOÏD II
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Casse-brique original avec dédoublement de balle. Raquette grossissante ou rétrecissante et plein d'effets spéciaux. Beaucoup vendu. Un des meilleurs casse-briques sur CPC.

BEYOND THE ICE PALACE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous devez repousser l'ennemi à l'aide d'une flèche magique. C'est un jeu d'échelle et de plateau. Très traditionnel et intéressant à jouer.

BIONIC COMMANDO
Cassette **129 F** Disquette **199 F**
Genre de jeu de plateau. Vous êtes le Bionic Commando qui doit sauver la terre des extra-terrestres. Votre bras bionique vous donne une force surhumaine. Beaucoup de tableaux. Jeu réellement original.

BOB WINNER
Cassette **150 F** Disquette **210 F**
Jeu d'adresse et de combat qui se déroule dans plusieurs capitales du monde. Les types de luttes auxquels vous devez vous soumettre vont de la savate au Kung Fu et votre joystick sera soumis à rude épreuve. L'animation et les couleurs sont excellentes, de même que la multiplication des mouvements. Un des meilleurs jeux sur CPC.

BUBBLE BOBBLE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
L'éditeur a réalisé le chef-d'œuvre "Arkanoïd". Bub et Bob, deux brontosaures, se déplacent dans 100 salles différentes. Beaucoup d'ennemis. Très original. Couleurs et graphismes superbes. Personnages très facile à manipuler. Un des meilleurs jeux sur CPC.

CHARLIE CHAPLIN
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Jeu d'arcade où Charlie Chaplin entre dans 7 tableaux de la vie courante.

L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade tiré du célèbre film d'action. Cette nouvelle version est une nouvelle aventure à vous couper le souffle.

FIRE AND FORGET
Cassette **129 F** Disquette **169 F**
Vous pilotez la fabuleuse Thunder Master, la super auto qui déblaye tout sur son passage. Vous devez détruire des chars, des mines, des hélicos, des blockhaus etc... Beaucoup de tir en perspective, on peut jouer à deux simultanément. Très bon pour se défouler.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Animation, graphisme, bruitage, voix digitalisées. Du même niveau que le Manoir de Mortevielle. On peut même jouer à ce jeu à quatre, et si vous ne voulez pas vous faire tuer par le dragon, évitez de le réveiller.

HIGH EPIDEMY
Cassette **120 F** Disquette **180 F**
A travers une ville décimée par une terrible épidémie, vous devez accomplir votre devoir, vacciner les derniers survivants avant qu'ils ne se transforment en affreux monstres. High Epidemy est un jeu d'action qui ne vous laissera aucun répit.

HMS COBRA
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Vous commandez un destroyer et vous voilà durant la guerre mondiale, en train d'escorter un convoi de navires alliés vers Mourmansk. A vous d'arriver avec le moins de pertes possibles, malgré les sous-marins, avions et cuirassés ennemis. Scénario très intelligent.

HOT SHOT
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Jeu d'arcade futuriste, mélangant combat et flipper électronique. 5 niveaux différents, 5 jeux différents. Vous devez gagner pour survivre.

IKARI WARRIORS
Cassette **120 F** Disquette **150 F**
Vous pilotez un tank et vous devez sauver un général détenu en pleine jungle. Beaucoup d'obstacles et de nombreux ennemis s'opposent à vous. Scrolling vertical et on peut y jouer à deux. Grand classique.

IMPACT
Cassette **120 F** Disquette **190 F**
Casse briques redéfinissable. Vous pouvez créer jusqu'à 48 écrans différents. Jeu très complet.

LA PANTHERE ROSE
Disquette **205 F**
Elle est majordome dans une splendide demeure. La nuit, elle cambriole. L'inspecteur Clouzeau va essayer de la coincer. Superbes graphismes et animation. Bonne musique.

MASTER OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Heman doit retrouver 8 accords en vu d'activer la clef cosmique et sauver la terre de Skeletor. Le personnage tire à la manière de Gauntlet. Très beau graphisme pour un jeu bien connu.

MICKEY MOUSE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Beaucoup d'épreuves vous attendent. Vous êtes armé d'un pistolet à eau et d'un maillet et lutter contre les monstres qui hantent le chateau de Disneyland. Jeu solidement conçu et de grande qualité graphique.

NIGHT RAIDER
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
A travers ce logiciel, vous rencontrez tous les aspects d'une grande bataille, stratégie, simulation, action. Le réalisme du graphisme vous permet toutes les manœuvres. Votre but : détruire le Bismarck à bord de votre bombardier.

OVERLANDER
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Genre de Mad Max. Vous avez un véhicule qui, arme jusqu'aux dents, transporte des marchandises entre les différentes villes. Mais les routes sont très mal fréquentées en l'an 0. Pourrez-vous survivre ? Très intéressant.

OFF SHORE WARRIOR
Cassette **150 F** Disquette **190 F**
Super jeu d'arcade et de simulation d'Off Shore. Ce jeu, dans le style des arenes nautiques, aux dimensions impressionnantes peut vous apporter la gloire ou la mort.

PREDATOR
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Vous vous battez seul en pleine jungle contre d'innombrables soldats ennemis et contre des animaux sauvages, avec des fusils et des grenades. Scrolling horizontal. La tableau du haut affiche les scores. Nombreux tableaux, beau graphisme. En quelques sorte un Must.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200 F**
Vous pilotez un scooter de l'espace et vous êtes engagé dans une course sur un circuit bordé de pylones. Un rail électronique permet d'économiser votre carburant. Vous pouvez bousculer vos ennemis et même les terrasser d'un coup de laser. Très violent et très sportif. Spectaculaire également.

SUPER HANG ON
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Rappelant le super jeu de café de course de moto, vous en retrouverez le graphisme et la vitesse. 4 pistes différentes, 4 niveaux vous permettent de concourir à plus de 280 km/h sur tous les continents.

TARGET RENEGADE
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
En combattant, frayez-vous un chemin à travers les allées sombres, les parking et affrontez les infames skinheads et autres bandes terrifiantes. Tout ceci vous conduira vers M. Big et l'ultime affrontement. Le réalisme des graphismes et de l'animation vous font vivre une course effrené pleine de rebondissement.

1943
Cassette **109 F** Disquette **169 F**
Au cœur de la 2[e] guerre Mondiale, au large des côtes des îles Midway, face aux japonais. Vous êtes aux commandes d'un magnifique P38 disposant de 6 armes secrètes. Vous allez pouvoir revivre cette bataille contre le cuirassé Yamato. Célèbre.

LES JEUX D'AVENTURE

ANNEAU ZENGARA
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Magnifique jeu d'aventure graphique. Votre rôle est de fabriquer le plus vite possible un vaccin contre la folie.

BOBO
Disquette **220 F**
Bobo est le bagnard bien connu de la collection Spirou qui ne pense qu'à s'évader. Vous êtes ce dernier. Vous vivez la vie de prison, ses corvées etc... Au terme de différentes épreuves, vous devez vous évader. Vous êtes repris et vous êtes mis dans une cellule où tout le monde ronfle. Il va falloir bercer vos compagnons, pour qu'ils cessent de ronfler. Très amusant.

CRASH GARRET
Disquette **230 F**
Vous êtes un anti héros et c'est une sorte de jeu de rôle, où vous devez choisir différentes options. Nombreuses aventures et intrigues. Ere Informatique nous a gratifié d'un excellent soft en français.

CONSPIRATION
Cassette **160 F** Disquette **195 F**
Ce logiciel est une grande ballade à travers l'histoire des Chouans, désireux de restaurer la royauté en France. Vous aussi, vous devez choisir entre le roi et la révolution. Serez vous espion du roi ou héros de la révolution. Le superbe graphisme vous fait revivre cette époque mouvementée.

GAUNTLET II
Cassette **120 F** Disquette **169 F**
Vous dirigez 4 héros qui chacun ont des pouvoirs différents. Jeu de donjons, dragons, énigmes, clefs, trésors, amulettes, etc... Un des Best Seller sur CPC.

GUADALCANAL
Cassette **105 F** Disquette **159 F**

HURLEMENT
Disquette **180 F**
Tiré du célèbre film d'horreur, vous retrouvez les principaux acteurs. A vous de retrouvez les malfaiteurs, qui ont attaqué un fourgon chargé de lingots d'or. Le graphisme en 3 dimensions est fantastique.

IMPOSSIBLE MISSION II
Cassette **110 F** Disquette **169 F**
Atombendeur, le savants fou, veut détruire l'humanité. vous avez 8 heures pour le neutraliser. Nombreux tableaux, actions très sportives. On ne s'ennuie pas. Très bon graphisme. Encore un chef-d'œuvre de chez Epyx.

L'ANGE DE CRISTAL
Cassette **160 F** Disquette **229 F**
Il s'agit de la suite du fabuleux Crafton et Xung. Crafton l'androide et Xung le podocephale sont envoyés sur une planète pour une nouvelle mission. Vous retrouverez les graphismes, animations et bruitages du premier logiciel. Beaucoup de tableaux et pas mal de stratégie.

LA CHOSE GROTEMBURG
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
Grand jeu d'aventure graphique, qui vous amène dans un univers hostile où l'humour et l'horreur s'affrontent et ou votre sens de la déduction sera mis à rude épreuve. A vous de découvrir pourquoi les habitants du village meurent les uns après les autres.

LA MARQUE JAUNE
Cassette **260 F** Disquette **299 F**
La fameuse BD avec Blake et Mortimer. Intrigue policière, aventures en tout genre. D'ailleur, le BD est jointe au logiciel. Nombreux tableaux. Excellente sonorisation, pas mal de jeux pas trop compliqués. Un logiciel assez facile.

LA MASCOTTE
Disquette **175 F**
Fifi, la mascotte du régiment, est perdue. Il vous faut la retrouver. Dans la même veine qu'Astérix et Blueberry, les tous jeunes apprécieront beaucoup ce jeu pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT I
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
Fondé sur la célèbre BD de F. Bourgeon, ce jeu d'aventures fait surtout penser à un jeu de rôle. Une aventurière et un marin breton parcourent le monde. L'une pour retrouver son titre et l'autre son honneur. Ils vont traverser des pays étrangers peuplés de créatures hostiles. C'est un programme très agréable et pas trop difficile.

LES PASSAGERS DU VENT II
Cassette **299 F** Disquette **299 F**
C'est la suite du I. Nous sommes en Afrique. Le jeu est beaucoup plus difficile. On ne sait pas toujours où on en est, sauf lors de la mort de l'un des personnages, qui vous indique que vous avez échoué quelque part.

MACH 3
Cassette **150 F** Disquette **195 F**
A bord de votre vaisseau spatial, vous devez sauver votre fiancée ensorcelée par un sorcier. Vous combattez de nombreux ennemis, supportez une attaque de robots etc.. Loriciel, le grand éditeur français a signé là un logiciel de qualité. Au moins aussi bon que Sapiens.

MASTERS OF THE UNIVERSE
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Jeu d'aventure graphique tiré du film et de la célèbre bande dessinée. Gremlins, la maison d'édition bien connue, vous emmènera dans des aventures très variées. Ce jeu est à recommander pour les plus jeunes.

MEWILO
Disquette **220 F**
Vous êtes para-psychologue et vous devez lutter contre un zombi qui frappe les murs d'une maison. Coktel Vision a encore réalisé un petit chef-d'œuvre. Vous visitez la Martinique et vous penetrez dans l'univers créole. Beaucoup d'atmosphère.

OVERLANDER
Cassette **115 F** Disquette **175 F**
Les radiations du soleil ont détruit la surface de la terre. Votre rôle est de relier les dernières cités par les derniers autoroutes et reseaux souterrains restant.

PIRATES
Disquette **169 F**
Simulation extraordinaire de l'armada espagnole du 17[e] siècle. Vous décidez d'operer des raids sur les galions chargés de trésors. Grâce aux merveilleux graphismes, vous naviguez à travers les Caraïbes, pillez les villes, accumulez ou perdez de fabuleuses fortunes.

PLATOON
Cassette **100 F** Disquette **150 F**
Jeu d'aventures graphiques. Vous êtes un soldat dans la jungle et des ennemis vous tendent des embuscades. Nombreuses péripeties. Tiré du film d'Oliver Stone, ce logiciel vous fera connaitre de nombreuses aventures. Documentation en français.

QIN
Disquette **255 F**
Jeu d'aventures orientales tout à fait dans la lignée des jeux de Ere. Soit un excellent graphisme, une animation hors pair et un excellent scenario.

RASTAN
Cassette **99 F** Disquette **169 F**
Rastan évolue dans un monde dangereux et doit se battre contre des sorciers aux pouvoirs maléfiques. Le lion crachant du feu, des chauves-souris, des serpents, des morts vivants et bien d'autre monstres.

THE BARD'S TALE
Disquette **229 F**
Six personnages s'unissent pour vaincre Mandar, le terrifiant sorcier qui s'est emparé de la ville de Shenrae Brae. A vous la victoire ou la mort. Jeu de rôle, passionnant et excellent graphisme.

THE TRAIN
Cassette **149 F** Disquette **200 F**
Revivez le célèbre film. Emparez vous d'un train ennemi, les allemands vous ont repere, échappez à la Luftwaffe tout en conduisant la locomotive à vapeur. Superbes graphismes.

TROOL
Cassette **109 F** Disquette **169 F**

VINDICATOR
Cassette **100 F** Disquette **169 F**
Sur une terre dévastée par des forces etrangeres, un homme doit faire face à l'ultime ennemi. Bravant les dangers, se frayant un chemin à travers un décor sauvage rempli de gardiens mutants, arrivera-t-il sain et sauf au sanctuaire du Souverain des Ténèbres ?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE
Disquette **210 F**
Adaptation d'après Jules Vernes. Jeu d'arcade, aventures et péripeties en tout genre. On ne s'ennuie pas avec le professeur Otio Von Lidenborck. Les commandes se font essentiellement à la souris. Conviendra aussi aux jeunes possesseurs de machines.

LES SIMULATIONS DE PILOTAGE

ATF
Cassette **105 F** Disquette **140 F**
Simulateur de vol en 3D. Montez à bord de l'avion du siècle et engagez vous sur le territoire ennemi. ATF est une combinaison unique en son genre de l'action dans les galeries de jeu tridimensionnels et de stratégie militaire.

CRAZYCARS
Cassette **135 F** Disquette **175 F**
Course de voitures en 3D de style arcade. Ça va très vite et le réalisme des voitures est parfait. De plus, pouvoir conduire l'une des plus fabuleuses voitures du monde pour le prix d'un logiciel, c'est donné.

F15 STRIKE EAGLE
Cassette **115 F** Disquette **169 F**
Vous êtes pilote de F15. C'est le plus fabuleux engin de guerre du monde, nombreuses missions. Sur le Golf Persique et la Lybie entre autres. Systèmes d'armes au grand complet. A vous les combats tournoyants et les ressources à Mach II. Le Best Seller des simulateurs de pilotage..

GEE BEE AIR RALLY
Cassette **129 F** Disquette **179 F**
Vous pilotez un avion de course à Reno et vous devez zigzaguer entre des pylones et faire éclater des ballons. Excellente fabrication américaine. Très beau graphisme. Variété quasi infinie de difficultés puisqu'il existe 256 niveaux.

GUNSHIP
Cassette **170 F** Disquette **220 F**
Vous êtes aux commandes du plus puissant hélicoptère de combat l'"Apache AH 64". Vous pilotez, vous combattez en détruisant des chars, tir au missile. Fiche d'identification des différents modèles de chars. Tableau de bord hyper-réaliste. Un vrai bijou.

HUNT RED FOR OCTOBER
Disquette **199 F**
Meilleur jeu de stratégie et de simulation de sous-marins. Vous pilotez le 1[er] sous-marin soviétique de la nouvelle génération, équipé d'un nouveau système de détection. Votre mission est d'atteindre les USA.

NIGEL MANSEL
Cassette **125 F** Disquette **200 F**
Pilotez la voiture de formule I de Nigel Mansel, maîtrisez complètement la voiture et ses possibilités : turbo vitese, trajectoire. La meilleure simulation de course de voiture.

OUTRUN
Cassette **119 F** Disquette **175 F**
Vous pilotez une superbe Testarossa et vous voyagez en compagnie d'une ravissante blonde. Le rêve en quelque sorte. Mais méfiez vous des autres voitures qui pourraient détruire votre précieux jouet. C'est le logiciel le plus vendu du genre. Demandez une démonstration.

ROAD BLASTERS
Cassette **119 F** Disquette **169 F**
Soyez prêt pour un jeu d'action rapide et excellent. Vous partez pour une course où seule votre rapidité au combat vous permettra de survivre. Surveillez les points de contrôles, le plein de carburant sera fait.

SILENT SERVICE
Cassette **119 F** Disquette **159 F**
Simulation de pilotage de sous-marin. On peut naviguer, tirer des torpilles, tirer à la mitrailleuse, examiner les machines, l'état du sous-marin, lancer des défis, etc... Les ennemis sont les bateaux et il faut les détruire sans qu'il puisse à leur tous vous couler. Un classique du genre.

SPACE RACER
Cassette **150 F** Disquette **200F**
C'est la dernière course dans un monde décadent, les jeux de la Rome antique ressurgissent, avec leur public assoiffé de sang. Vous participez à cette course dont un seul ressortira vivant. Graphismes superbes dans l'espace.

LES SIMULATIONS DE SPORTS

BIVOUAC
Disquette **195 F**
Simulation d'alpinisme. A vos crampons. Différentes courses selon vos compétences. Une des meilleurs simulation de sports à ce jour. Rien ne manque. Ex : piquets, broches à glace, mousquetons, etc.. Très réaliste. A vous l'air des cimes.

DIEUX DE LA MER
Cassette **135 F** Disquette **200 F**
Simulateur de ski nautique. Vous disputez 3 épreuves : le saut, le slalom et les figures. Les règles respectent les règles du ski nautique,.

DALEY THOMSON'S
Cassette 119 F Disquette 169 F
Une des meilleures simulations sportives sortie à ce jour. Réalisez votre propres scores dans différentes épreuves : athlétisme, saut à la perche, lancer du poids et disque, javelot, haltérophilie. Séoul est à votre portée.

GRAND PRIX 500 CC
Cassette 160 F Disquette 200 F
Le plus fabuleux logiciel de pilotage de motos. Vous disputez la plupart des grands prix. Votre engin a 4 vitesses, un accélérateur et un frein. Les courses ont lieu sur 9 tours contre l'ordinateur ou contre d'autres joueurs. Le logiciel à posséder actuellement.

GARY LINEKERS SUPER SKILLS
Cassette 109 F Disquette 169 F
L'entraineur d'une équipe de football a mis en place tout un programme d'entrainement qui améliorera votre forme : contrôle de balle, vivacité et précision. Pouvez-vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte.

PETER BEARDSLEY'S FOOT
Cassette 110 F Disquette 189 F
Partez avec toutes vos chances dans ce tournoi international qui regroupe les meilleures équipes de football européennes. Très bonne animation, les tacles, dribbles et tirs font la joie des supporters.

STREET FIGHTER
Cassette 115 F Disquette 175 F
Jeu de combat contre les méchants du monde entier. Vous avez 17 mouvements pour diriger votre personnage, mais les adversaires sont très costauds. Des tas de types de combats possibles. Excellents graphismes.

SUPERSKI
Cassette 150 F Disquette 195 F
4 épreuves de ski de neige : le slalom, la descente, le saut à ski et le géant. Représentation en 3D, mode entrainement ou compétition. Peut se jouer jusqu'à 6 joueurs. Très bon logiciel de l'excellente maison d'édition Microids.

LES JEUX DE SOCIÉTÉ

DES CHIFFRES DES LETTRES
Cassette 200 F Disquette 260 F
Ils s'agit ni plus ni moins de l'émission de jeu TV bien connue. Excellent entrainement pour ceux qui veulent passer à la TV. Dans ce jeu également un pendu intégré.

TRIVIAL POURSUIT
Cassette 245 F Disquette 300 F
Le célèbre jeu de société sur ordinateur. Jeu de culture générale avec des cartes à tirer et réponses vous faisant avancer, comme un jeu de l'oie. Pour les longues soirées d'hiver.

LES LOGICIELS EDUCATIFS

A LA DECOUVERTE DE L'HOMME
Disquette 195 F
Découvrez le fonctionnement du corps humain. Logiciel de sciences naturelles très complet. Il est équipé d'un dictionnaire des mots rencontrés. De nombreuses illustrations le rendent intéressant. A partir de 12 ans.

A LA DECOUVERTE DE LA VIE
Disquette 195 F
Classe de 6e et 5e. Ce logiciel emmènera vos enfants à la ferme, dans la forêt, au jardin et à la mer. Nombreux schémas et jeux de questions-réponses.

AU NOM DE L'HERMINE
Disquette 220 F
Cours d'histoire sur le moyen âge, présenté sous la forme d'un jeu d'aventure. Très bien réalisé.

ENIGME A OXFORD
Disquette 225 F
Logiciel de perfectionnement à l'anglais, pour les classes de 4e à la seconde. Enigme policière à résoudre. Encore un bon logiciel de chez Coktel Vision.

LA FOLLE LECTURE DE DON QUICHOTTE
Disquette 195 F
Logiciel de lecture. Le bambin peut éduquer sa mémoire, développer son vocabulaire, mesurer ses performances en vitesse de lecture et faire travailler son imagination. Bon logiciel pour 6 à 8 ans, de chez Coktel Vision.

GEOMETRIE
Disquette 225 F
Trois options : dessins géométriques dans le plan, études des tranformations dans le plan avec similitude, translation, homothétie, symétrie. Dessin géométrique dans l'espace. Excellent support de cours.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY
Disquette 175 F
De 3 à 5 ans.

LA BOSSE DES MATHS
Disquette 195 F
Programme de 5e sur la géométrie, les calculs décimaux et les fractions. Logiciel présenté sous forme d'un livre d'images animées. Très vivant.

MATH 6e
Disquette 199 F
Ce logiciel comprend : les 4 opérations, les calculs sur les fractions, les suites proportionnelles, les pourcentages, la symétrie orthogonale, les sommes et différences dans Z.

MATH 5e / 4e
Disquette 199 F
Logiciels de chez Micro C : algèbre pour la 5e, décomposition des nombres premiers, décomposition d'un entier naturel. Programme de 4e : les rationnels et les équations et inéquations dans R. Math 5e et 4e est très efficace.

OBJECTIF EUROPE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie pour la 4e et la 3e. Il concerne l'Europe agricole, politique, économique, etc... Nombreuses cartes et exercices commentés et corrigés.

OBJECTIF FRANCE
Disquette 195 F
Logiciel de géographie sur la France. Très complèt. Aborde l'agriculture, l'industrie, la politique, etc... Pour les classes de 4e et 3e.

OBJECTIF MONDE
Disquette 195 F
Climat, faune, flore, etc... Exercices corrigés. Logiciel pour la classe de 6e.

OBJECTIF MONDE II
Disquette 195 F
Logiciel d'histoire et géo. Vous êtes un homme d'affaires et vous voulez vous établir en Afrique, en Asie et en Amérique Latine. Vous visitez les pays et avec de nombreuses cartes coloriées, vous apprenez la géo et l'histoire de ces pays. Très vivant.

PLAY BAC
Disquette 240 F
Révision du bac sous forme de questions et réponses pour 1 à 6 joueurs. Il s'agit d'une sorte de jeu de l'oie, où les cases représentent des questions. Assez difficile.

SAC A DOS
Cassette 280 F Disquette 280 F
Educatif de niveau maternelle (3 à 6 ans). Edité par le merveilleux établissement de jeux éducatifs Carraz. La disquette contient 5 jeux. Nombreuses options en fonction du niveau recherché. Le logiciel indispensable, tant il est complet et intelligement réalisé.

VISA POUR HYDE PARK
Disquette 220 F
Logiciel d'anglais présenté sous forme de jeu d'aventure. Pour ceux qui débutent en Anglais.

LES COMPILATIONS

GOLD SILVER BRONZE
Cassette 169 F Disquette 259 F
WINTER GAMES, SUMMER GAMES I, SUMMER GAMES II. 23 épreuves sportives olympiques.

COLLECTION LEADERBOARD
Cassette 169 F Disquette 239 F
LEADERBOARD, LEADERBOARD TOURNAMENT, WORLD CLASS LEADERBOARD.

ARCADE ACTION
Cassette 169 F Disquette 259 F
BARBARIAN, RENEGADE, SUPERSPRINT, RAMPAGE INTERNATIONAL, KARATE II.

GEANT ARCADE
Cassette 169 F Disquette 259 F
ROAD RUNNER, INDIANA JONES, RAYGAR, GAUNTLET.

GOLDHIT III
Cassette 169 F Disquette 259 F
TRANTOR, SOLOMON KEYS, WORLD CLASS, LEADERBOARD, BRAVE STAR, RAMPAR, CAPITAIN AMERICA.

GREMLINS
Cassette 169 F Disquette 259 F
MASK I, MASK II, DEATHWISH III, BASIL DETECTIVE, DEFLEKTOR, JACK THE RIPPER II.

COLLECTION KONAMI
Cassette 169 F Disquette 259 F
JACKAL, SHAOLING ROAD, REMESIS, JAIL BREACK, YIE AR KUNG FU II, GREEN BERET, YIE AR KUNG FU I, HYPER SPORT, PING PONG, MICKIE.

TOP TEN COLLECTION
Cassette 130 F Disquette 190 F
SABOTEUR I, SABOTEUR II, SIGMA 7, CRITMASS AIRWOLF, FHANATOS, DEEP STRIKE, COMBAT LYNX, BOMBJACK II, TURBO.

TRESOR US GOLD
Cassette 129F Disquette 180F
GAUNTLET, LEARDER BOARD, INFILTRABLE, METRACROSS, ACE OF ACES.

ALBUM EPYX
Cassette 169 F Disquette 239 F
WINTER GAMES, WORLD GAMES, SUPER CYCLE, IMPOSSIBLE MISSION.

SUPERHITS II
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARMY MOVES, MUTANTS, HEAD OVER HEALS, COBRA, WIZZBALL, TANK.

IMAGINE ARCADE HITS
Cassette 115 F Disquette 175 F
ARKANOÏD, GAME OVER, MAD MAX, LEGEND OF KAGE, SLAP FIGHT, YIE AR KUNG FU II.

ALBUM DIGITAL
Cassette 120 F Disquette 175 F
TOMAHAWK, FIGHTER PILOT, TRACER, NIGHT GUNNER.

GAME SET MATCH
Cassette 149 F Disquette 189 F
TENNIS, HYPERSPORT, BASEBALL, PING PONG, FOOT, KONAMIGOLF, BOXING, BILLARD, SUPERTEST.

LES PRIVES
Cassette 149 F Disquette 205 F
LA FORMULE, L'HERITAGE, L'AFFAIRE VERA CRUZ, L'AFFAIRE SYDNEY.

DEFIS DE TAITO
Cassette 139 F Disquette 199 F
TARGET RENEGADE, ARKANOÏD I, ARKANOÏD II, BUBBLE BOBBLE, FLYING SHARK, SLAP FIGHT.

KARATE ACE
Cassette 115 F Disquette 175 F
KUNG FU MASTER, BRUCE LEE, UCHIMATA, THE WAY OF TIGER, AVENGER, SAMOURAI, EXPLODING FIRST.

ACTION
Cassette 145 F Disquette 185 F

ADVANCED DUNGEONS AND DRAGONS
Cassette 95 F Disquette 139 F

AIR BORNE RANGER
Cassette 185 F Disquette 225 F

ECHELON
Cassette 89 F Disquette 139 F

FIRST AN THROTTLES
Cassette 85 F Disquette 139 F

FREEDOM
Disquette 195 F

MATAHARI
Cassette 139 F Disquette 189 F

MAXI BOURSE
Cassette 145 F Disquette 195 F

MONTE CRISTO
Disquette 195 F

PETER PAN
Disquette 160 F

GI HERO
Disquette 139 F

LIVE AND LET DIE
Disquette 139 F

MOTOR MASSACRE
Disquette 139 F

RAMBO III
Disquette 139 F

REX
Disquette 165 F

SAMOURAI WARRIOR
Disquette 139 F

SERVICE ACTION
Disquette 189 F

TERRIFIC LAND
Disquette 195 F

TYPHOON
Disquette 139 F

THE ALIMINATOR
Disquette 139 F

VICTORY ROAD
Disquette 139 F

WANDERER
Disquette 139 F

WHIRLIGIG
Disquette 139 F

LES PROFESSIONNELS

GESTION BANCAIRE
Disquette 250 F
CPC 6128. Ce logiciel de budget familial vous permet de gérer 10 comptes bancaires ou d'Epargne simultanément. Chaque compte peut comporter plus de 140800 opérations. Sortie sur écran et sur imprimante.

DESSIN TECHNIQUE
Disquette
CPC 6128. Ce logiciel permet de réaliser des shémas d'implantations et circuit électroniques en 99 minutes. Livré avec une bibliothèque importante de composants.

DISCOBOEL
Disquette 360 F
CPC 6128. Boite à outils indispensable pour vos disquettes, éditeur secteur, assembleur, desassembleur, formate aux formats Data, System, Paw, 208 K.

ADDES
Disquette 270 F
CPC 6128. Assembleur, editeur de piste, desassembleur, debbug.

GESTION FICHIER
Disquette 350 F
CPC 6128. Très simple à utiliser, toutes les saisies sont contrôlées, 10 masques d'édition entièrement paramétrables avec sauvegarde sur disquette. Filtres logiques, vous permettant de gérer 10 exploitations.

TASSIGN
Disquette 310 F
Créez vous-même enseignes, affiches, réclames. Tassign possède 4 écritures de 4 cm à 19 cm de haut, italique, soulignement, cadrage automatique. Impression de la hauteur ou largeur du papier.

MUSIC PRO
Cassette 305 F Disquette 380 F
Synthétiseur, éditeur de partition. Permet de gérer 40 séquences et jusqu'à 120 notes pour 3 voies.

LIBRAIRIE AMSTRAD

Les ouvrages ci-dessous, comme le reste des matériels et logiciels annoncés, peuvent être, soit pris à notre magasin, soit commandés à notre Service Correspondance Express.

TRUCS ET ASTUCES POUR L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 1
C'est le livre que tout utilisateur d'un CPC doit posséder. De nombreux domaines sont couverts (graphisme, fenêtres, langage machine) et des super programmes sont inclus dans ce best-seller (gestion de fichier, éditeur de texte et de son, etc...)
Code 8828 **149 F**

PROGRAMMES BASIC POUR LE CPC 464
Micro Application Nº 2
Alimentez votre CPC. Ce livre contient des super programmes, notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment illustrés.
Code 8826 **129 F**

LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS
Micro Application Nº 3
Ce livre est une instruction complète et didactique au basic du micro CPC 464. Il permet d'apprendre rapidement et facilement la programmation (instructions basic, analyse des problèmes, algorythmes complexes). Principaux thèmes abordés : les bases de la programmation, bit, octet, ASCII, instructions du basic, organigrammes, les fenêtres, programmes sur basic plus poussés, le programme et menus. Comprenant de nombreux exemples, ce livre vous assure un apprentissage simple et efficace du basic CPC 464.
Code 8818 **149 F**

AMSTRAD, OUVRE TOI
Micro Application Nº 4
Le bon départ avec le CPC 464. Ce livre vous apporte les principales informations sur l'utilisation, les possibilités de connexion du CPC et les rudiments nécessaires pour développer vos propres programmes. C'est le livre idéal pour tous ceux qui veulent pénétrer dans l'univers des micros avec le CPC 464.
Code 8827 **99 F**

JEUX D'AVENTURES, COMMENT LES PROGRAMMER
Micro Application Nº 5
Voici la clé du monde de l'aventure. Ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichier de jeux ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous même facilement vos jeux d'aventures. Avec bien sur, des programmes tout prêts à être tapés.
Code 8824 **129 F**

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 6
Tout, absolument tout sur le CPC. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC : organisation de la mémoire, controleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM désassemblée et commentée sont quelques uns des thèmes traités dans cet ouvrage de 700 pages.
Code 8823 **249 F**

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 7 **129 F**
Pour ceux qui désirent aller plus loin que le basic. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples.

GRAPHISME ET SON DU CPC
Micro Application Nº8
L'AMSTRAD CPC dispose de capacités graphiques et sonores exceptionnelles. Ce livre en montre l'utilisation à l'aide de nombreux programmes utilitaires. Contenu : bases de programmation graphique, éditeur de polices de caractères, "sprites", "shapes" et chaines, représentation multicouleurs, calcul des coordonnées, rotations, mouvements, représentations graphiques de fonction en 3D, DAO (dessin assisté par ordinateur), synthétiseur, miniorgue, enveloppes de son et beaucoup d'autres choses.
Code 8820 **129 F**

PEEKS ET POKES DU CPC
Micro Application Nº 9
Comment exploiter à fond son CPC à partir du basic ? C'est ce que vous révèle ce livre avec tout ce qu'il faut savoir sur les peeks, pokes et autres call... Vous saurez aussi comment protéger la mémoire, calculer en binaire.. et tout cela très facilement. Un passage assuré et sans douleur du basic au puissant langage machine.
Code 8821 **99 F**

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC
Micro Application Nº 10
Tout sur la programmation et la gestion de données avec le floppy DD1, le 664 et le 6128. Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui a tous les fichiers relatifs à l'AMDOS avec de nouvelles commandes basic, un moniteur disque et beaucoup d'autres programmes et astuces. Ce livre est indispensable à tous ceux qui utilisent un floppy, un 664 ou un 6128.
Code 8835 **149 F**

MONTAGES, EXTENSIONS ET PERIPHERIQUES Amstrad CPC
Micro Application Nº 11
Pour tous les amateurs d'électronique, ce livre montre ce que l'on peut réaliser avec le CPC. De nombreux schémas et exemples illustrent les thèmes et applications abordées comme les interfaces, programmateur d'eprom. Un très beau livre de 450 pages.
Code 8709 **199 F**

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD
Micro Application Nº 12
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M (300 pages).
Code 8751 **149 F**

DES IDEES POUR LE CPC
Micro Application Nº 13
Vous n'avez pas d'idée pour utiliser votre CPC (464, 664 ou 6128)? Ce livre va vous en donner. Vous trouverez de nombreux programmes basic couvrant des sujets très variés qui transformeront votre CPC en un bon petit génie. De plus les programmes vous permettront d'approfondir vos connaissances en programmation. (250 pages)
Code 8832 **129 F**

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128
Micro Application Nº 14
Cet ouvrage essaie de montrer la place importante des routines au niveau de la programmation assembleur. Contenu : description hardware, organisation de la mémoire (RAM et ROM), structure d'un programme basic en mémoire, gestion de clavier, l'écran texte, l'écran graphique, gestion de la mémoire écran, l'unité de cassette, système, tables inverses des instructions du Z80, programmes utilitaires (duplicateur, super dump, etc...), lexique
Code 8791 **149 F**

L'ASSEMBLEUR de L'AMSTRAD PSI
L'assembleur de l'AMSTRAD s'adresse à vous, possesseurs de CPC 464 et 664, qui avez une bonne pratique du basic et souhaitez programmer votre CPC en langage machine. Vous vous initierez aux principes de l'assembleur du Z80, puis vous utiliserez son jeu d'instruction. De nombreux exemples et exercices sont fournis pour vous aider à programmer aussi facilement en code machine qu'en basic.
Code 8713 **105 F**

LA DECOUVERTE DE L'AMSTRAD 464, 664 et 6128 PSI
Débutants en informatique ou nouvel acheteur d'un CPC, ce livre propose de vous initier au basic AMSTRAD et d'apprendre à programmer votre micro afin d'utiliser au mieux ses possibilités graphiques et sonores. De nombreux exercices vous aideront à assimiler les mots clés du basic AMSTRAD, les messages d'erreur, etc...
Code 8725 **115 F**

LES EXERCICES BASIC POUR AMSTRAD PSI - 1er volume
Quoi de mieux qu'un exercice pour se graver en mémoire les multiples instructions et commandes basic AMSTRAD ? Ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. En première partie : énoncé du problème, données en entrée et sortie, analyse. En deuxième partie, solution du problème, variables utilisées, commentaires.
Code 8849 **130 F**

BASIC AMSTRAD 464, 664 et 6128
PSI 2e volume
Programmes et fichiers, cet ouvrage vous propose de mettre en pratique tout ce que vous savez du basic des CPC grace à des programmes graphiques qui vous feront apprécier la qualité de la haute résolution, des programmes de gestion de fichiers qui vous permettront de réaliser par exemple l'édition d'étiquettes, des jeux qui vous étonneront, des programmes éducatifs.
Code 8851 **95 F**

BASIC Plus, 80 ROUTINES pour AMSTRAD PSI
Basic Plus vous dévoile les possibilités du synthétiseur de son, le mode graphique haute résolution ou l'animation graphique. Au delà du Basic Amstrad, découvrir Basic Plus.
Code 8825 **100 F**

102 PROGRAMMES pour AMSTRAD
PSI
Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeu, qui vous guideront progressivement dans l'exploration du Basic Amstrad. Niveau par niveau, vous assimilerez de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de votre CPC 464. Tous les programmes contenus fonctionnent également sur le 664 et le 6128. Tous les jeux sont décrits et les programmes analysés ligne par ligne. Afin de faciliter la modification, chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Devenez vite le chef d'orchestre de votre Amstrad.
Code 8805 **120 F**

AMSTRAD EN FAMILLE PSI
40 programmes en Basic pour la maison. Tous les programmes contenus fonctionnent aussi bien sur le 464 que sur les 664 et 6128. Ce livre est composé de 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, votre forme, le bricolage... Tous les programmes abondamment commentés sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.
Code 8779 **120 F**

SUPER JEUX AMSTRAD PSI
50 programmes de jeux en Basic. 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard vous proposent de maîtriser le Basic de votre Amstrad (compatibilité sur les 3 CPC). En plus du plaisir que vous aurez à déjouer les pièges tendus par "les motos lumineuses", à trouver le meilleur chemin dans le "le Labyrinthe 30" ou à gagner au "Tiercé", vous apprendrez en jouant à construire des programmes de plus en plus complexes en vous aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.
Code 8847 **120 F**

CLEFS POUR AMSTRAD 464, 664, 6128 1er volume - Système de base PSI
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant de l'autre sur le clavier de votre CPC. "Clefs pour l'Amstrad" est un mémento qui, par son système spirale s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder à toutes les informations : jeu d'instruction du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits. Cet ouvrage est également un recueil d'astuces pour protéger les programmes, produire des bruits, faire un scanning du clavier, etc.
Code 8845 **140 F**

LE LIVRE DE L'AMSTRAD 464-664 PSI
TOME 1.- Ce livre dévoile au lecteur la face cachée de son ordinateur: étude complète des circuits internes, étude poussée des fonctions et instructions connues du Basic, telle que la fonction VAR PTR génératrice de prodiges et pourtant ignorée de la plupart des manuels. Nombreux programmes permettant d'ajouter les commandes de scrolling, le traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surfaces et de manipulation vectorielle. En bref, un ouvrage insolite et original.
Code 8719 **120 F**

AMSTRAD JEUX D'ACTION SYBEX
Cet ouvrage vous permet de programmer en Basic 18 jeux d'action.
Code 8830 **58 F**

AMSTRAD 1ers PROGRAMMES SYBEX
Ecrivez votre premier programme Basic sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleurs, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en Basic. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quel que soit votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.
Code 8846 **108 F**

AMSTRAD 56 PROGRAMMES SYBEX
Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application professionnels. Finances personnelles : état prévisionnel d'un compte de dépôt, taux d'intérêt d'un investissement, versements nécessaires à la constitution d'un capital. Gestion : amortissement linéaire, amortissement dégressif, seuil de rentabilité. Immobilier : bilan d'une hypothèque, bilan courant d'un prêt, remboursement accéléré. Analyse de données : moyenne et déviation standard, moyenne mobile pondérée. Education : entraînement à l'arithmétique... Chacun de ces programmes peut être tapé par un débutant en 1/4 heure.
Code 8844 **82 F**

AMSTRAD, ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES SYBEX
4 parties de cet ouvrage : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes.
Code 8743 **108 F**

AMSTRAD, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR SYBEX
Cet ouvrage très clair s'adresse à ceux qui veulent s'initier au langage machine.
Code 8736 **108 F**

AMSTRAD/GUIDE du GRAPHISME
SYBEX
Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes Basic, les techniques de programmation graphique.
Code 8841 **108 F**

AMSTRAD CP/M 2,2 SYBEX
Ce livre décrit la version disponible sur 464, 664 et 6128. L'utilisation des outils de développement livré avec l'appareil est bien établie.
Code 8857 **128 F**

GUIDE DU CP/M SYBEX
Code 8834 **148 F**

BIEN DEBUTER AVEC VOTRE CPC 6128
Micro Application Nº 15
Ce livre peut servir de mode d'emploi.
Code 8836 **99 F**

TECHNIQUES ET PROGRAMMATION DE JEUX SYBEX
Cet ouvrage contient des programmations de jeux accompagnées d'une analyse pédagogique.
Code 8718 **98 F**

PROGRAMMES POUR AMSTRAD
Cedic Nathan
Jouez, travaillez, programmez sur AMSTRAD. Réalisez vous même un synthétiseur musical ou un générateur de courbes et de graphiques.
Code 8722 **89 F**

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR
Micro Application
Le langage machine à la portée de tous. C'est ce que vous offre l'autoformation à l'assembleur contenant un livre et un logiciel idéal pour tout débutant à la programmation.
Disq. Code 8850 **295 F**
Cassette Code 8848 **195 F**

TRUCS ET ASTUCES POUR LES CPC 464, 664 ET 6128 Micro Application Nº 17
Vous y trouverez plein d'astuces de programmation, un générateur de menus, programme de tri, graphisme tridimensionnel et autres... Pour tous ceux qui veulent en tirer le maximum.
Code 8745 **129 F**

LA BIBLE DU 6128 Micro Application Nº 16
Utilisez votre CPC 6128 et 664, programmez en professionnels.
Code 8811 **199 F**

PROGRAMMES ET APPLICATIONS EDUCATIFS SUR CPC
Micro Application Nº 19
Un recueil complet de programmes et d'applications éducatifs prêts à fonctionner sur CPC.
Code 8710 **179 F**

SERVICE PROVINCE

Amis de Province, ce service est fait pour vous

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE ET PAYEZ A LA LIVRAISON

Amis de province, vous pouvez recevoir chez vous tous les matériels décrits dans nos annonces et ne les régler que lors de leur livraison. N'envoyez pas d'argent, mais remplissez vite le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore téléphonez nous. Demandez M. FRESSON, (1) 42.06.50.50, poste 433. Une participation forfaitaire pour le transport vous est demandée : 100 F pour les machines, 50 F pour les accessoires et le soft. Merci et bons achats.

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Comme convenu, je ne réglerai le montant de la facture qu'à la livraison du matériel.

CPC 9

NOM Prénom ______________________

N° ______ Rue ______________________

______________________ Code Postal ______

Ville ______________________

DESIGNATION	CODE	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

BON DE COMMANDE
à retourner à
GENERAL
10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ (1) 42.06.50.50

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE	
+ FORFAIT DE PORT	
TOTAL A REGLER	

VENTE EN GROS

Faites comme plus de 5000 entreprises et collectivités,

OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à :
- **des prix professionnels,**
- **livraison 24 heures,**
- **réglement sur relevé de factures.**

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc... Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros. **Pour toute information, contactez M. MORDILLAT, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.35.38.60.**

QUE VENDONS NOUS ?

Savez vous que GENERAL vend, en un an :
- près d'un million de cassettes vierges ;
- plus de 5000 ordinateurs et autres matériels informatiques ;
- plus de 100.000 disquettes ;
- plusieurs dizaines de milliers de films vidéo ;
- près de 50.000 logiciels ;
- plus d'un millier de magnétoscopes et autres matériels vidéo.

QUI SONT NOS CLIENTS ?

Nous comptons plus de 3000 clients collectivités qui adhèrent à notre formule. En voici quelques uns :

Café Jacques Vabre - CII Honeywell Bull Bob[illegible]ny - Hopital de Monaco - Kreps - Editions El[illegible] - Laboratoires Lafon - Collège R. DELALANDE - Société Générale Reims - Matra Velizy. - Matra Bois d'Arcy - CFTI - CETI - Duplistyle - IBM Corbeil - SAGEM Osny - E.A.S. - Dumez TP - Otis - Rosa - Dassault Argenteuil - Renault Boulogne - CIC Paris - Banque de France - Médiavision - AFP - Centre de Tri Cergy - Caserne Taillandier - Dassault Argonay - EDF St-Dizier - NMPP - Matin de Paris - Charge-Meunier - SAT Dourdan - L'Oréal - Verger-Delporte - Hotel Hilton - Société Générale Le Havre - Journal Minute - GIE Elis - CEA Bruyères-le-Chatel - Crédit Agricole Paris - RATP - Allocations Familiales - Peugeot Vernon - Peugeot Paris - Pathé Marconi Disques - GEO Services - Meca 07 - A.R.S. - CPAM Paris - MJC Ludres - Université de Californie - Bronzavia - Banque Dreyfus - IGN - ITEP - Dassault - Boulogne - CEA Valduic - Citroën - Sogetrans - Cunow - 1er RPIMA - CEA Saclay -Sagem - Carnaud BMI - Placoplatre - Inserm - Salomon - Sodeteg Buc - SNPE - Matra Toulouse - France-Rail - Diffusion Atlas - Coop Boulogne - Schlumberger - Westinghouse - Unesco - SGN - Air Equipement - Hop. Chateauroux - Sacem - Aérospatiale Chatillon - Le Robert - Air France - Villegenis - Thomson CSF Boulogne - CTR Midi 2 Toulon - Parisien Libéré - Caisse d'Epargne Angouleme - Novatrans - Guerlain - AGF - SNR Cevennes - Enertec - Manufacture de Tabacs Morlaix - BFCE - Cirsic - Neodata - Société Générale Tigery - Crédit - Agricole Soyaux - Labo Dom's - CEA Bordeaux - Compagnie Générale de Chauffe - Rhône-Poulenc - Inst. Gustave-Roussey - Secre - Bouygues - Pantashop - Amicale des Algeriens - Chomette-Favor - Turbomeca - Snecma - Canalab Dassault - Pathé Cinéma - Caisse d'Epargne de Paris - Hurel Dubois - CEA Limeil - Académie de Versailles - BA 217 - Assedic du Sud-Ouest - IBM Reaumur - Satan Industrie - Sauter - Lyonnaise des Eaux - Sicli - Digital Equipement - OCDE - SNMDA - Citroën Levallois - La Samaritaine Norton - Samda - Crédit Coopératif.

ETUDIANTS

désormais, vous avez droit au tarif collectivités chez **GENERAL**

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires **GENERAL**, étudiants, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription et l'obtention de la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite. Demandez Claire ou Elisabeth lors d'une visite à notre magasin.



Claire   Elisabeth

Revendeurs, professionnels de la micro

nous pouvons vous fournir à prix de gros la plupart des matériels décrits dans notre catalogue. Contactez M. LE POULL chez GENERAL au 42.06.50.50, poste 39.



C'est encore un petit listing qui va passer sous vos doigts pour finir dans le fin fond de votre CPC. Ce listing est un puissance 4, inpiré par le même jeu bien connu de MB. Désolé, il est sans 3D, sans super musique, sans folles couleurs, mais je vous promets qu'il vous fera passer plus d'une nuit blanche. Mode d'emploi : taper puis déguster avec du chocolat et du café.

Sined le pion

LE COIN DES COURAGEUX

L

AS : PE



Nous avons déjà fait le tour des quelques instructions primaires et allons continuer à le faire avec des opérations un peu plus intéressantes, car elles permettent de calculer et de modifier des données de façon conséquente. Charger et sauver des données ne sont pas les seules opérations possibles entre le Z80 et la mémoire, et voici quelques instructions qui en témoignent.

ADD, SUB, ADC, SBC, KESAKO, MAQUE ???

Mon dieu, par Krom, que de mots "imbitables" en apparence ! Il faut que je vous explique un peu le terme imbitable avant que ce paragraphe ne devienne pornographique. Imbitable est un mot inventé par le programmeur pour dire d'une chose qu'elle n'est pas transformable en bits. On aurait pu dire inoctable, diront certains, mais au moment où ce terme est apparu, les gens ne programmaient qu'en binaire, par l'intermédiaire d'interrupteurs ; alors les octets, ils s'en moquaient un peu. Revenons à nos mnémoniques. ADD et SUB sont de la même famille. ADD veut dire addition, et SUB, substraction. C'est de l'anglais, et cela se traduit plus ou moins par addition et soustraction. Ah Dédé, ah des dés, ADD, c'est la mnémonique utilisée pour faire des additions entre registres, ou entre un registre et de la mémoire, voire encore entre un registre et une valeur immédiate. Voici les opérations permises par le Z80 :

Encore un petit cours assembleur maison offert cent pour cent de bon cœur. C'est avec plaisir que nous vous retrouvons ce mois-ci pour vous faire partager notre amour de ce qui est beau et de ce qui va vite : en un mot, l'assembleur. Nous allons poursuivre notre étude du Z80 et de ses instructions.

```
ADD   A,(HL)
ADD   A,(IX+d)   (0 <= d <= 255)
ADD   A,(IY+d)   (0 <= d <= 255)
ADD   A,n        (0 <= n <= 255)
ADD   A,r        (r : A, B, C, D, E, H, L)
ADD   HL,rr      (rr : BC, DE, HL, SP)
ADD   IX,rr      (rr : BC, DE, IX, SP)
ADD   IY,rr      (rr : BC, DE, IY, SP)
```

Dans la liste ci-dessus, d est un déplacement signé sur un octet, n une valeur entre zéro et deux cent cinquante-cinq, r un registre simple, et rr un registre double. Pour ces opérations concernant l'accumulateur, tous les drapeaux indicateurs d'état du registre F sont influencés. Par contre, en ce qui concerne les opérations sur les registres seize bits, seul l'indicateur de débordement (C la retenue) témoigne d'une éventuelle erreur. Voilà, tout est dit pour ADD, passons donc à SUB.

Cette instruction est au niveau en dessous d'ADD car elle ne permet de faire des opérations que sur l'accumulateur. Il est donc possible de soustraire de A un registre huit bits, une valeur immédiate, le contenu de l'adresse pointée par HL, par IX+d ou encore par IY+d. Tous les drapeaux sont positionnés en fonction du résultat, ce qui permet de faire les travaux nécessaires à la suite du programme sans galipettes périlleuses. Comme vous l'avez vu, ces opérations ne prennent aucun drapeau en compte, et les opérations se font bêtement. La syntaxe à utiliser avec cette instruction n'est pas la même que celle utilisée pour ADD. Etant donné que l'opérande de destination est toujours l'accumulateur, il n'est pas nécessaire de le préciser. Les assembleurs comprennent donc la simple commande suivante :

```
SUB    opérande
```

Les mêmes instructions existent aussi, mais tiennent compte de la retenue, ce qui permet de faire des calculs plus performants. ADC (addition with carry) et SBC (substraction with carry) permettent de faire des opérations sans négliger la retenue, ce qui est très utile lors de calculs entre des valeurs codées sur huit et seize bits. Voici une petite routine qui appuie mes dires : 8 ; Addition de HL avec A et stockage dans HL

```
    ADD    A,L       ; Addition des deux
poids faibles.
    LD   L,A       ; Stockage dans L.
    LD      A,H      ; Chargement du
poids fort.
    ADC     A,0      ; Mise à jour du poids
fort.
    LD    H,A      ; Restoration du poids
fort.
Ou encore:
    ADD   A,L      ; Addition des deux
poids faibles.
    LD   L,A       ; Stockage dans L.
    JR   NC,PAS   ; Saute l'instruction
suivante.
    INC    H      ; Incrémente H si Carry
PAS  ...
```

Cela permet donc d'additionner une valeur huit bits à une valeur seize bits, sans modifier un second registre double. Cela paraît insignifiant, au premier abord, mais il faut bien se dire que ce n'est pas parce que l'assembleur est rapide qu'il ne faut pas faire d'efforts. Toute optération faite avec la mémoire prend beaucoup plus de temps qu'une même opération exécutée dans le microprocesseur. De ce fait, il faut utiliser la mémoire le moins possible, et donc éviter tout PUSH, CALL, etc. Cela ne doit pas être fait au détriment de la structure du programme, quoique le gain de vitesse soit assez conséquent, lors de la programmation en ligne. Les types d'adressages possibles avec cette instruction sont les suivants :

```
ADC   A,(HL)
ADC   A,(IX+d)   (0 <= d <= 255)
ADC   A,(IY+d)   (0 <= d <= 255)
ADC   A,n        (0 <= n <= 255)
ADC   A,r        (r : A, B, C, D, E, H, L)
ADC   HL,rr      (rr : BC, DE, HL, SP)
```

Toutes ces opérations positionnent parfaitement tous les drapeaux, ce qui n'est pour déplaire à personne. Pour en finir avec ces quelques instructions, nous allons parler de SBC (Zousblash !!! Ce fut le bruit provoqué par la baffe mise au chef par Sined, à la suite d'un jeu de mot idiot que nous ne citerons pas. Et puis si : non, c'est levé). SBC, comme ADC, fait appel à la retenue. SBC signifie substraction with carry, c'est-à-dire soustraction avec retenue. Cette instruction opère une soustraction du premier registre désigné avec l'opérande donnée et la retenue. Le résultat obtenu est stocké dans le premier registre donné et les drapeaux indicateurs sont positionnés en conséquence. Voici donc les instructions reconnues avec cette mnémonique.

```
SBC   A,(HL)
SBC   A,(IX+d)   (0 <= d <= 255)
SBC   A,(IY+d)   (0 <= d <= 255)
SBC   A,n        (0 <= n <= 255)
SBC   A,r        (r : A, B, C, D, E, H, L)
SBC   HL,rr      (rr : BC, DE, HL, SP)
```

Comme vous le voyez, cette instruction ressemble beaucoup à ADC et le même genre d'ennui arrive de la même manière. En effet, il arrive parfois qu'un dépassement de capacité fausse les résultats. Il faut donc faire attention, lors de vos calculs, à vérifier les drapeaux pour ne pas avoir de surprises. Comme nous avons beaucoup parlé de la retenue, il faut aussi savoir que certaines instructions servent à la forcer ou à la modifier.

LA RETENUE

Ah, la retenue ! Je me rappelle avoir passé de nombreuses heures de colle en retenue. Mes professeurs ne m'aimaient pas beaucoup, et, à l'école, le temps que je ne passais pas au coin, je le passais en heures de retenue. Par Krom, ce que j'ai pu maudire cette retenue. Maintenant, j'ai grandi, et je vénère ce que j'ai dû combattre autrefois. Cette retenue est en effet un des outils les plus importants du microprocesseur, et sans elle, nous serions considérablement coincés. Pour l'influencer, nous avons deux instructions, et même trois. Les deux premières sont simples et influencent directement la retenue. D'abord, nous avons SCF, c'est-à-dire set carry flag, qui force la retenue à un, ce qui peut parfois servir. La seconde opération influençant directement la carry est CCF, qui complémente la retenue, comme son nom l'indique. Il faut bien faire attention et ne pas comprendre nettoyage de la retenue. Lors de l'utilisation de cete instruction, la carry devient simplement son opposé. Si elle valait un, elle devient zéro, et inversement vice versa le contraire. La troisième opération dont je vous ai parlé force la retenue à zéro, sans pour autant la concerner directement. En effet, OR A ne prend qu'un octet, le minimum de place et de temps machine, et nettoie la retenue, sans modifier aucun registre. Voilà, je vous ai donné tous mes petits secrets à ce sujet.

OH MOI, VOUS SAVEZ

Eh oui, vous le savez, au mois prochain, comme d'habitude. Mais avant de vous quitter, je vous donne une dernière opération que j'avais oubliée. NEG est une petite instruction qui fait simplement une soustraction à 0 de l'accumulateur et stocke le résultat dans A. En fait, cela inverse simplement le signe de l'accumulateur tant chéri. Voilà qui finit ce cours assembleur. Le mois prochain, nous parlerons des rotations et, ensuite, à nous la belle programmation ; nous ferons des tas de petites routines sympa. Allez, plus qu'un mois à patienter et la délivrance arrivera. Sur ce, à plus.

Sined le barbare et les quarante voleurs

LE B.A.-BA DES DRI

Tout vient à point à qui sait attendre. Nous vous avions promis le truc pour transformer le drive B en drive A et vice versa, l'inverse de l'opposé du contraire ; eh bien nous vous le donnons. Notre ami à tous, j'ai nommé Yann Serra, après nous avoir fait cadeau de nombreux dessins, vous fait don de cette astuce.

Merci ô lecteurs vénérés qui palliez nos lacunes par votre génie divin, permettant à notre journal favori d'abreuver le reste du monde de tous vos délices cépéciens.
- Alors tu vois, je me suis acheté un lecteur externe cinkinkar pour mon CPC parce que, tu vois, les disquettes cinkinkar c'est moins cher que des trois pouces. Alors tu vois, je l'ai branché sur le port d'extension de mon CPC et alors, tu vois, j'étais content parce que j'avais un lecteur B. Alors là, tu vois, j'ai fait des copies de sécurité, comme le veut la loi ; je suis pas un pirate, moi tu vois, alors j'ai fait des copies de sécurité comme ils disent. Et là, tu vois, quand j'ai lancé mes copies du drive B, j'ai vu que cela ne marchait pas parce que le logiciel allait voir la protection sur le drive A et pas sur le B. Alors cela ne me servait à rien de faire des économies de disquettes trois pouces, tu vois.
Alors tu vois, Sined, j'aimerais savoir si tu as un truc à me donner pour que je puisse tout de même lancer mes softs sur le drive cinkinkar en le faisant devenir le lecteur A par exemple.
Merci d'avance Sined et bonne décapitation.
Signé : un lecteur acide, hug

LECTEURS, A VOS DRIVES...

C'est une des nombreuses lettres que j'ai trouvées un matin sur mon petit bureau encombré, comme à l'habitude, par de nombreuses disquettes et quelques déchets de joysticks honteusement massacrés. Que faire devant tant de malheur ? Eh oui, combien de gens se sont affreusement fait avoir en achetant un lecteur externe, et en s'apercevant que leurs copies ne fonctionneraient jamais avec ce nouveau lecteur B. Bé oui, c'est bien le B qui cloche, car un lecteur A de 5,25 pouces fonctionnerait aussi bien que le lecteur 3 pouces d'origine. Tout commença vraiment lorsque notre brave Yann Serra me harcela au téléphone, pour me tirer les vers du nez au sujet des lecteurs 5,25 pouces en drive A. J'avais un ami qui m'avait promis la réponse, et je faisais donc patienter de mon mieux ce cher Yann. Malheureusement, mon ami, qui ne l'est plus, ne me donna jamais la solution. J'étais désespéré et croyais en la fin des disquettes 5,25 sur CPC quand Yann me dit qu'il avait trouvé, avec l'aide d'un de ses amis, comment provoquer le miracle tant convoité.

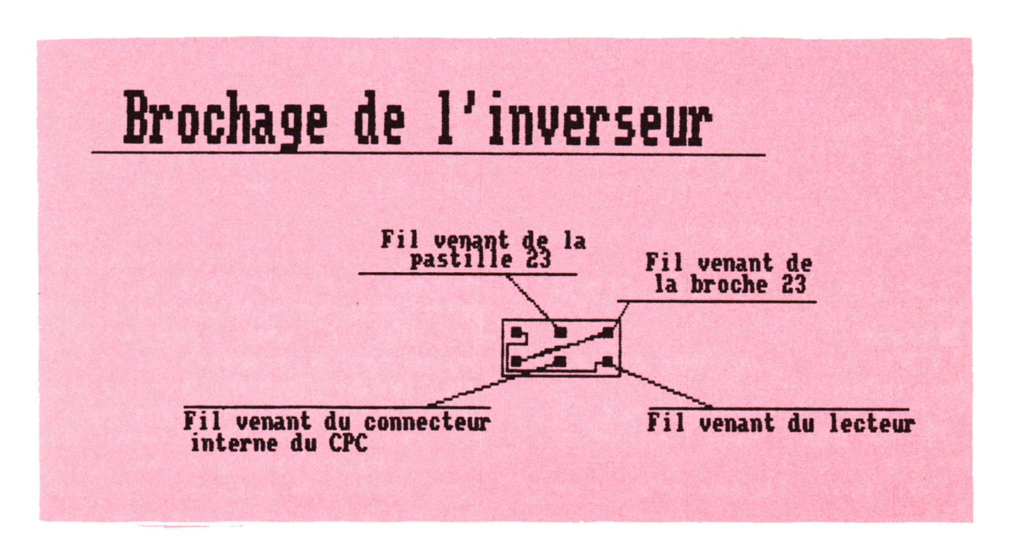
C'est ainsi que nous avons pris rendez-vous pour vous en faire profiter. Après une petite entrevue devant un petit verre au café du coin, je fus sûr de ce qu'il me racontait : le lecteur 5,25 en drive A, cela n'est plus un rêve, cela marche. Passons donc aux choses sérieuses.
Avant tout, il faut vous munir d'un tournevis cruciforme (faudra démonter), d'un fer à souder (faudra souder), d'une pince coupante (faudra couper), et d'un petit couteau (faudra gratter une piste), d'un inverseur à six broches, et, enfin, de quatre petits bouts de fil d'environ 10 cm et de deux de 1 cm. Cela fait, débranchez totalement l'unité centrale du moniteur. Dévissez toutes les vis du dessous, sans oublier les deux situées sur le côté, près du lecteur. Remettez le CPC sur ses pieds et soulevez délicatement le clavier pour ouvrir l'unité centrale. Faites attention en débranchant les fils du haut-parleur, de la diode et les connecteurs plats du clavier.
Il ne doit rester maintenant que la carte et le lecteur 3 pouces dans le fond du CPC. Dévissez les quatre vis situées dans les coins de la carte mère et pointées par des flèches pour désolidariser la carte du châssis.

PRETS, PARTEZ !

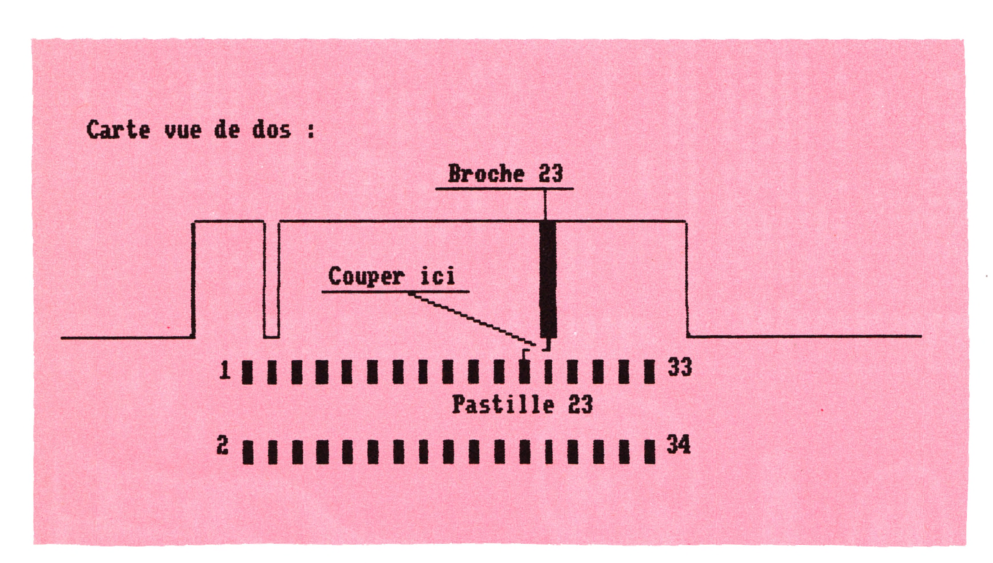
A ce moment, vous pouvez voir, en haut à droite de la carte, sous le connecteur du drive B, l'inscription B FDD DRIVER. C'est sur ce connecteur que nous allons faire toutes nos opérations. Faites attention à ne pas faire le travail sur la prise parallèle, lorsque la carte sera retournée, sans quoi : papoum !

Retournez la carte, et coupez la piste qui relie la pastille 23 à la broche 23.

La pastille numéro 1 est indiquée par le chiffre 1 à son côté, et la 23 est simplement la douzième pastille en partant de la 1. Cette pastille est la plus proche du connecteur et c'est la douzième en partant du bout du connecteur, c'est-à-dire du côté gauche de la carte lorsqu'elle est à



VES ME REND BABA



l'envers. Il faut ensuite souder un fil, la carte étant toujours à l'envers, sur la broche 23, en faisant attention à laisser de la place pour un éventuel connecteur femelle. Vous pouvez alors revisser la carte sur le châssis. Soudez un fil sur la pastille numéro 23.

Par ces opérations, le signal d'appel du lecteur B est neutralisé. Il faut maintenant détourner celui du lecteur A. Pour ce faire, il faut simplement couper le quatrième fil du câble nappe, qui part du connecteur interne de la carte vers le lecteur 3 pouces interne, c'est-à-dire celui qui est juste avant le fil vert, en partant du côté du fil rouge. Rallonger les deux bouts des fils ainsi obtenus avec deux petits morceaux de fil et les isoler avec du chatterton pour éviter les courts-circuits.

Quatre fils sont donc disponibles, un venant du lecteur 3 pouces, un du connecteur interne de la carte, un de la pastille 23 et un de la broche 23. Il faut souder le fil venant de la pastille 23 sur l'une des broches du centre de l'inverseur, à son côté, souder le fil venant de la broche 23. Le fil venant du connecteur interne doit être soudé sur l'autre broche du centre de l'inverseur, et le fil allant au lecteur interne 3 pouces doit être soudé en face du fil venant de la broche 23.

Relier ensuite les diagonales de l'inverseur avec deux petits fils, et le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à remonter le CPC en laissant l'inverseur à l'extérieur du boîtier. Les bricoleurs peuvent découper leur CPC pour fixer l'inverseur de manière à ce qu'il ne soit pas volant.

Grâce à cette intervention, il est possible de sélectionner le lecteur qui sera le drive A. Dans la première position, tout se passera comme à l'habitude, et, dans l'autre cas, les signaux destinés au lecteur B iront au A et l'inverse se produira aussi. Vous avez des petits schémas pour vous aider à mieux comprendre ces confuses mais si simples explications. Alors, à vos fers à souder, et prudence, car la garantie ne sera plus en vigueur après ce genre de modification. Comme ce montage est hardware, tous les softs ne peuvent que fonctionner normalement, si la copie de sécurité est de bonne qualité, bien entendu.

A LA REVOYURE

Si vous avez des petits montages dans le genre, qui permettent de faire toutes sortes de choses et n'importe quoi en deux coups de fer à souder, n'hésitez pas à nous envoyer des schémas avec des explications, nous nous ferons un plaisir de les faire connaître. Le mois prochain, nous irons refaire un petit tour du côté du processeur vidéo, pour continuer à voir de quel bois il se chauffe, ce brave. En attendant, je dois avouer que je suis déçu. Je n'ai pas reçu beaucoup de sept nains, et pas beaucoup de vilains non plus. Un problème se pose. Comment allons-nous alimenter ces rubriques si personne ne se décide à nous envoyer des petits programmes ? Je vous en supplie, programmeurs et programmeuses (surtout les programmeuses), décarcassez-vous un peu et pensez à tous les gens qui ne rêvent que de taper et d'utiliser vos œuvres en puissance. Alors, un bon geste !
Pour finir cette bafouille, je tiens encore à remercier Yann Serra pour ses dessins et pour sa fabuleuse bidouille, qui va rendre le sourire à plus d'un possesseur de lecteur 5,25 pouces. Au mois prochain les enfants, nous comptons sur vous.

Sined le Barbare

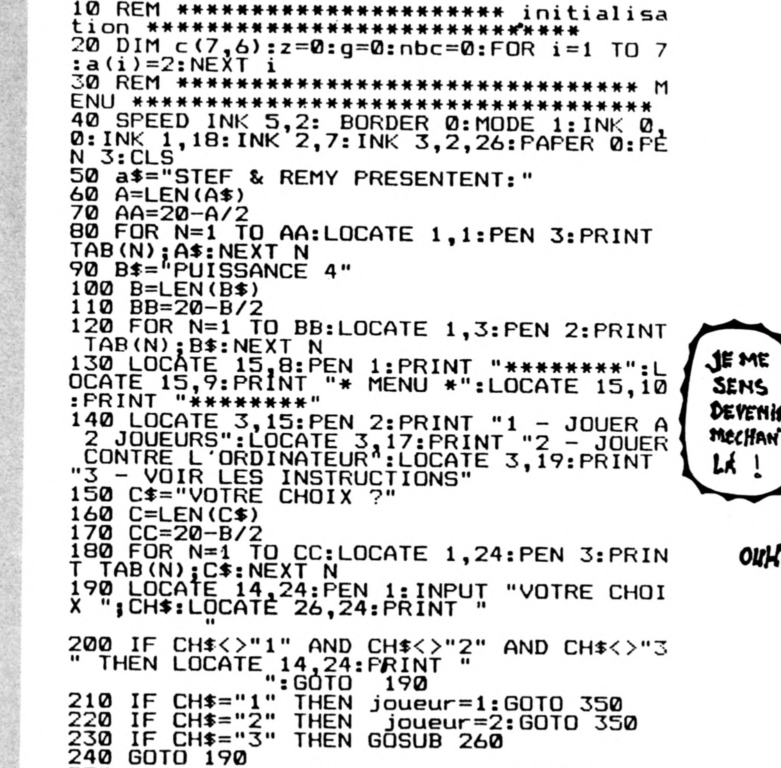
PAR LA GRANDE BYDOUILLE, ÇA GRATOUILLE OU ÇA CHATOUILLE ?





LE COIN DES COURAGEUX

```
10 REM ********************** initialisa
tion ***************************
20 DIM c(7,6):z=0:g=0:nbc=0:FOR i=1 TO 7
:a(i)=2:NEXT i
30 REM ****************************** M
ENU ******************************
40 SPEED INK 5,2: BORDER 0:MODE 1:INK 0,
0:INK 1,18:INK 2,7:INK 3,2,26:PAPER 0:PE
N 3:CLS
50 a$="STEF & REMY PRESENTENT:"
60 A=LEN(A$)
70 AA=20-A/2
80 FOR N=1 TO AA:LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT
TAB(N);A$:NEXT N
90 B$="PUISSANCE 4"
100 B=LEN(B$)
110 BB=20-B/2
120 FOR N=1 TO BB:LOCATE 1,3:PEN 2:PRINT
 TAB(N);B$:NEXT N
130 LOCATE 15,8:PEN 1:PRINT "********":L
OCATE 15,9:PRINT "* MENU *":LOCATE 15,10
:PRINT "********"
140 LOCATE 3,15:PEN 2:PRINT "1 - JOUER A
 2 JOUEURS":LOCATE 3,17:PRINT "2 - JOUER
 CONTRE L'ORDINATEUR":LOCATE 3,19:PRINT
"3 - VOIR LES INSTRUCTIONS"
150 C$="VOTRE CHOIX ?"
160 C=LEN(C$)
170 CC=20-B/2
180 FOR N=1 TO CC:LOCATE 1,24:PEN 3:PRIN
T TAB(N);C$:NEXT N
190 LOCATE 14,24:PEN 1:INPUT "VOTRE CHOI
X ";CH$:LOCATE 26,24:PRINT "
             "
200 IF CH$<>"1" AND CH$<>"2" AND CH$<>"3
" THEN LOCATE 14,24:PRINT "
             ":GOTO 190
210 IF CH$="1" THEN joueur=1:GOTO 350
220 IF CH$="2" THEN  joueur=2:GOTO 350
230 IF CH$="3" THEN GOSUB 260
240 GOTO 190
250 REM ************************** INST
RUCTIONS *************************
260 CLS:LOCATE 14,1:PRINT "INSTRUCTIONS"
:LOCATE 14,2:PEN 2:PRINT "------------":
LOCATE 3,3:PRINT "LE JEU PUISSANCE 4 SE
JOUE A 2 JOUEURS  QUI PEUVENT ETRE :"
270 LOCATE 5,7:PEN 1:PRINT "1":LOCATE 6,
7:PEN 2:PRINT ": 2 PERSONNES HUMAINES":L
OCATE 5,8:PEN 1:PRINT "2":LOCATE 6,8:PEN
 2:PRINT": 1 PERSONNE CONTRE L'ORDINATEU
R"
280 LOCATE 3,10:PRINT "       LE JEU SE JOU
E AVEC DES PIONS DE          DIFFERENTES
COULEURS  QUE  L'ON          INTRODUIT  DA
```




```
1020 CP=1:DX=1
1030 GOSUB 1210
1040 DX=-1:DY=1
1050 GOSUB 1210
1060 CP=1:DX=0:DY=-1:gg=g:g=0
1070 GOSUB 1210
1080 IF g=1 THEN do=1:GG=1
1090 CP=1:DY=0:DX=1:G=GG
1100 GOSUB 1210
1110 DX=-1
1120 GOSUB 1210
1130 RETURN
1140 REM *************** CALCUL DE Y EN
FONCTION DE X ***********************
1150 Z=0
1160 FOR qg=1 TO 6
1170 IF C(X,qq)=0 THEN Y=qq:RETURN
1180 NEXT gg
1190 Z=1:RETURN
1200 REM ****************** ROUTINE 3
*************************************
1210 EX=X:EY=Y
1220 EX=EX+DX
1230 IF EX>7 OR EX=0 THEN 1290
1240 EY=EY+DY
1250 IF EY>6 OR EY=0 THEN 1290
1260 IF C(EX,EY)<>C(X,Y) THEN 1290
1270 CP=CP+1
1280 GOTO 1220
1290 IF CP<=PM THEN 1320
1300 PM=CP
1310 IF PM>=4 THEN G=1
1320 RETURN
1330 REM **************************** E
RREUR ****************************
1340 LOCATE 3,21:PAPER 2:PRINT "ERREUR":
SOUND 1,956,50:FOR I=1 TO 500:NEXT I:LOC
ATE 1,21:PAPER 0:PRINT "       ":RETUR
N
1350 REM ****************** AFFICHAGE
DU PION ***************************
1360 IF X=7 AND A(7)=0 AND J=2 THEN GOTO
 780
1370 IF J=1 THEN PEN#1,1:GOTO 1390
1380 PEN#1,2
1390 FRAME
1400 FOR i=1 TO 22-(1+4*(Y-1)) STEP 4: L
OCATE #1,2+4*(X-1),i:PEN #1,j:PAPER #1,3
:PRINT#1,P$:LOCATE #1,2+4*(X-1),i:PEN #1
,0:PAPER #1,3:PRINT #1,p$: NEXT i:ENT 1,
40,10,1:SOUND 1,60,30,7,0,14:nbc=nbc+1:L
OCATE#1,2+4*(X-1),22-(1+4*(Y-1)) :PEN #1
,j:PRINT #1,p$
1410 IF nbc=42 THEN GOTO 2030
1420 C(X,Y)=J:GOSUB 950
1430 IF j=1 AND nbc=1 AND joueur=2 THEN
j=2 :x=4 :GOSUB 1140:GOTO 1350
1440 IF G=1 THEN CLS:LOCATE 1,1:GOSUB 16
80
1450 IF J=2 THEN J=1:RETURN
1460 IF J=1 THEN J=2
1470 FOR QQ=1 TO 7:A(QQ)=2:NEXT QQ:SC=2
1480  RETURN
1490 REM ************************ 2 jo
ueurs ***************************
1500 LOCATE 1,13:INPUT "NOM DU    JOUEUR
 1 ";J$(1):LOCATE 1,13:PRINT "
                             ":LOCAT
E 1,13:INPUT "NOM DU     JOUEUR 2 ";J$(2
):LOCATE 1,13:PRINT "
             "
1510 LOCATE 1,13:INPUT"Qui veut  commenc
er (1/2) ";j:LOCATE 1,13:PRINT"
             "
1520 IF j<>1 AND j<>2 THEN GOSUB 1330:GO
```

```
NS UNE GRILLE DE 7          CASES DE LARG
E SUR 6 DE HAUT."
290 LOCATE 3,15:PRINT "     LE BUT DU JEU
 CONSISTE A ALIGNER         4 PIONS DE LA
 MEME COULEUR AVANT         SON ADVERSAIR
E."
300 LOCATE 6,19:PRINT "     LE DEPLACEMEN
T SE FAIT:                  AVEC LES FLEC
HES ET -COPY-."
310 LOCATE 14,23:PEN 3:PRINT "BONNE CHAN
CE"
320 LOCATE 2,25:PEN 1:PRINT "APPUYER SUR
 UNE TOUCHE POUR LE MENU ."
330 a$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 330
340 GOTO 30
350 REM **************** DEFINITION DU
PION ********************************
360 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK
 2,6:INK 3,0:PAPER 0:PEN 3
370 SYMBOL 240,0,0,0,3,7,15,31,63
380 SYMBOL 241,0,0,254,255,255,255,255,2
55
390 SYMBOL 242,0,0,0,128,192,224,240,248
400 SYMBOL 243,63,63,31,15,7,3,0,0
410 SYMBOL 244,255,255,255,255,255,255,2
54,0
420 SYMBOL 245,248,248,240,224,192,128,0
,0
430 SYMBOL 246,63,127,127,127,127,127,12
7,127
440 SYMBOL 247,255,255,255,255,255,255,2
55,255
450 SYMBOL 248,248,252,252,252,252,252,2
52,252
460 p$=CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(246)+
CHR$(247)+CHR$(248)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$
(8)+CHR$(10)+CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$(24
5)
470 REM ************************ DEFINIT
ION DE LA GRILLE ********************
480 WINDOW #0,31,40,1,25
490 WINDOW #1,1,30,1,25
500 FOR j=1 TO 21 STEP 4:FOR i=2 TO 26 S
TEP 4:LOCATE #1,i,j:PEN #1,0:PAPER #1,3:
PRINT #1,p$:NEXT i,j
510 PLOT 14,399,3:DRAW 449,399,3:DRAW 44
9,30,3:DRAW 14,30,3:DRAW 14,399,3:MOVE 7
0,390:FILL 3:INK 3,2
520 LOCATE 1,1:PEN 2:PAPER 0:PRINT "PUIS
SANCE":LOCATE 5,3:PEN 3:PRINT "4":LOCATE
 1,5:PRINT "-----------"
530 IF joueur=1 THEN LOCATE 5,6:PRINT "
 MODE :              2 JOUEURS"   :LOCATE
1,11:PRINT "----------":GOTO 1490
540 IF joueur=2 THEN LOCATE 5,6:PRINT "
 MODE :              1 JOUEUR +ORDINATEUR"
:LOCATE 1,12:PRINT "----------"
550 REM *************************** REFL
EXION ****************************
560 LOCATE 1,13:INPUT "NOM DU    JOUEUR
1 ";J$(1)
570 PRINT "
                 "
580 J$(2)="ORDINATEUR"
590 LOCATE 1,13:PRINT "
                    ":LOCATE 1,13:INPUT "QUI
 VEUT  COMMENCER (1/2)";J:IF j<>2 AND j<
>1 THEN GOSUB 1330:GOTO 590
600 LOCATE 1,13:PRINT "
   "
610 IF J=2 THEN X=4:Y=1:GOSUB 1350:GOTO
630
620 IF J=2 THEN GOTO 680
630 LOCATE 1,13:PRINT "                "
:LOCATE 1,13:PRINT UPPER$(J$(J)):LOCATE
1,15:PRINT " CHOIX :        ":GOSUB 1570:X
=(Z+1)/4
640 GOSUB 1140
650 IF Z=1 THEN  GOSUB 1330:GOTO 630
660 GOSUB 1350
670 GOTO 620
680 REM ****************** prog de refl
exion principale ***********************
690 FOR T=1 TO 7:a(t)=2:NEXT t
700 LOCATE 1,13:PRINT "
 ":PRINT "ORDINATEUR
710 j=2
720 h=14
730 GOSUB 1780
740 IF g=1 AND I=0 THEN GOSUB 1350:GOTO
630
750 j=1
760 GOSUB 1780
770 IF g=1 AND I=0 THEN j=2:GOSUB 1350:G
OTO 630
780 REM ********************* choix de
la colonne **************************
790 FOR x=1 TO 7
800 GOSUB 1140
810 IF z=1 THEN a(x)=0:GOTO 870
820 IF y=6 THEN GOTO 870
830 c(x,y)=2
840 y=y+1:c(x,y)=1:GOSUB 950
850 c(x,y)=0:y=y-1:c(x,y)=0
860 IF g=1 THEN a(x)=0.5
870 NEXT x
880 m=MAX(a(1),A(2),A(3),A(4),A(5),A(6),
A(7))
890 ct=0:j=2
900 FOR x=1 TO 7
910 IF a(x)=m THEN ct=ct+1:ct(ct)=x
920 NEXT x
930 x=ct(INT(RND*ct)+1)
940 GOSUB 1140:GOSUB 1350:GOTO 620
950 REM   ***************** test si 4 pi
ons alignes ***********************
960 Do=0
970 G=0:PM=1:CP=1
980 DX=1:DY=1
990 GOSUB 1210
1000 DX=-1:DY=-1
1010 GOSUB 1210
TO 1510
1530 LOCATE 1,13:PRINT "
      ":LOCATE 1,13:PRINT UPPER$(j$(J)):
LOCATE 2,15:PRINT " choix : ":GOSUB 1570
:x=(z+1)/4
1540 GOSUB 1140:IF z=1 THEN GOSUB 1330:G
OTO 1530
1550 GOSUB 1350
1560 GOTO 1530
1570 REM ***************** deplacement
des fleches ************************
1580 FOR z=1 TO 27:PEN #1,0:LOCATE#1,z,2
5:PAPER #1,0:PRINT #1,CHR$(128):NEXT
1590 z=15
1600 IF z<3 THEN z=3
1610 IF z>27 THEN z=27
1620 PEN#1,3:PAPER#1,0  :LOCATE#1,z,25:P
RINT #1,CHR$(94)
1630 IF INKEY$="" THEN 1630
1640 IF INKEY(1)=0 THEN z=z+4:LOCATE #1,
z-4,25:PRINT #1,CHR$(128)
1650 IF INKEY(8)=0 THEN z=z-4:LOCATE #1,
z+4,25:PRINT #1,CHR$(128)
1660 IF INKEY(9)=0 THEN :RETURN
1670 GOTO 1600
1680 REM ******************** gagner :
 musique ***************************
1690 CLS:LOCATE 1,1:PRINT UPPER$(j$(j)):
LOCATE 1,3:PRINT " VOUS AVEZ":LOCATE 1,5
:PRINT "GAGNE !!!"
1700 FOR a=1 TO 27:READ q,w:SOUND 1,q,w:
NEXT a
1710 DATA 239,12.5,159,12.5,190,12.5,119
,12.5,159,12.5,95,12.5,119,25,239,12.5,1
59,12.5,190,12.5,119,12.5,159,12.5,95,12
.5,119,25,159,12.5,89,12.5,106,25,159,12
.5,95,12.5,119,25,127,12.5,106,12.5,142,
12.5,127,12.5,119,12.5,159,12.5,239,50
1720 CLS:INPUT "UNE AUTRE PARTIE " ;a$
1730 IF a$="o" OR A$="O" THEN GOTO 1760
1740 IF A$="N" OR A$="n" THEN CALL 0
1750 GOTO 1730
1760 FOR i=1 TO 1000:NEXT:RUN
1770 RETURN
1780 REM ************************** su
broutine 4 ***************************
1790 FOR l=1 TO 7:i=0
1800 SOUND 1,239,10:LOCATE 4,19:h=h-1:PR
INT h
1810 x=1
1820 GOSUB 1140
1830 IF z=1 THEN a(x)=0: GOTO 2010
1840 k=y
1850 c(l,k)=j
1860 GOSUB 950:IF g=1 THEN RETURN
1870 FOR i=1 TO 7
1880 x=i
1890 GOSUB 1140
1900 IF z=1 THEN 1990
1910 c(x,y)=j
1920 GOSUB 950
1930 IF g=1 AND l<>i THEN a(l)=a(l)+6-j
1940 IF (g=1 AND l=i AND j=2 AND Do=0)
THEN a(l)=1
1950 IF (g=1 AND l=i AND j=2 AND Do=1)
THEN a(l)=4
1960 IF a(l)=1 THEN 1980
1970 IF g=1 AND l=i AND j=1 THEN a(l)=a(
l)+2
1980 c(x,y)=0
1990 NEXT i
2000 c(l,k)=0
2010 NEXT l
2020 RETURN
2030 CLS:PRINT "MATCH         NUL":GOTO 1
700
```

VIDEOSHOP

VIDE

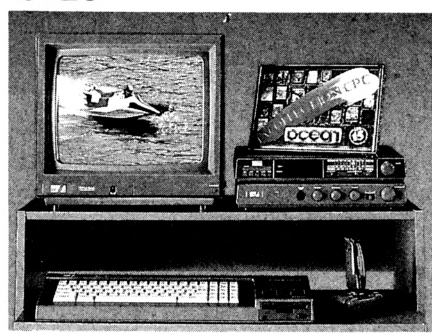
l'informatique de loisir

50, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

251, Bld Raspail - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

10% de r
les

GAMME 6128



L'ordinateur le plus répandu sur le marché, avec une incroyable bibliothèque de programmes (Jeux, Utilitaires, Educatifs ...).

OFFRE SPÉCIALE
- AMSTRAD 6128 Couleur
  + 50 Jeux.
  + 1 Manette.

Valeur 4.~~990,00~~ F

3.790,00 F

- AMSTRAD 6128 Couleur + Tuner

Valeur ~~5.280,00~~ F
4.750,00 F

- STATION AMSTRAD (Tuner)
1.290,00 F

2 ANS GARANTIE PIECES ET MAIN-D'ŒUVRE

GAMME PC 1512



Livré en standard avec GEM + DOS 3.2 + Souris + Intégrale PC + 10 Jeux + 1 Manette.

OFFRE SPÉCIALE
- SD Couleur
  + Intégrale PC.
  + 10 Jeux.
  + 1 Manette.

Valeur : 8.~~250,00~~ Francs

6.990,00 F

	Sans imprimante	Avec Imprimante CITIZEN 120 D
SD Monochrome	4.990,00	6.490,00
SD Couleur	7.450,00	8.490,00
DD Monochrome	6.990,00	8.490,00
DD Couleur	8.990,00	9.990,00

Achetez en novembre, payez en février !
Crédit CREG* - 90 jours
Règlement en 4 fois sans frais
Vente par correspondance
Département occasions / reprises
Service après vente express 24 heures

Formation
Leasing
Installation
Assistance téléphonique

GAMME PC 1640



Livré avec le fabuleux Tableur "QUATTRO"

OFFRE SPÉCIALE
- 1640 HD 20
  + Moniteur Monochrome.
  + Imprimante LQ 3500
  + Logiciel "QUATTRO".
  + 1/2 journée formation.
  + 1 an de maintenance gratuite sur site.

Valeur : ~~12.980,00~~ Francs

11.490,00 F HT

13.627,14 F TTC

	Sans imprimante	Avec Imprimante CITIZEN 120 D
SD Monochrome	6.850,00	7.990,00
SD Couleur	9.990,00	10.990,00
DD Monochrome	8.490,00	9.990,00
DD Couleur	11.990,00	12.990,00

Avec Moniteur Couleur ECD

Valeur : ~~18.400,00~~ Francs

14.490,00 F HT

17.185,14 F TTC

Du 1er novembre au 31 décembre :
des promotions encore plus exceptionnelles !!!
Des milliers de cadeaux à gagner !!!
Des ordinateurs à prix défiant toute concurrence pendant 1 heure dans tous nos magasins !

Maintenance GRATUITE 1AN

GAMME 2286 et 2386

**AMSTRAD frappe fort une nouvelle fois en annonçant des 286 à moins de 12.000,00 francs et des 386 à moins de 29.000,00 francs.
Des prix à faire pâlir tous les concurrents !!!**

* C
Tou
Ph
Pri

INTELCOM

INTEL

l'informatique professionnelle

l'infor

47, rue de Richelieu - 75001 Paris
Tél. : (1) 42.96.93.95 - Métro Palais Royal

55, rue Boissonnade - 75014 Paris
Tél. : (1) 43.21.54.45 - Métro Raspail

TI VIDI ZOULIES

Depuis le temps que vous voyez des jeux d'aventures avec plein d'images digitalisées dedans, vous avez peut-être envie, vous aussi, de pouvoir inclure ce genre d'images dans vos propres créations. Eh bien, réjouissez-vous, c'est aujourd'hui chose possible grâce à une petite interface tout bonnement géniale.



Avant toute chose, laissez-moi vous présenter - ou, plutôt, ne pas vous présenter - l'auteur de cette petite merveille. Il s'agit de Rombo Productions, que vous devriez commencer à connaître depuis que Sined est tombé amoureux du Romboard, ce support de Rom dont il vous a causé dans un précédent numéro (faites des recherches). Or donc, ce fameux Rombo Productions récidive, avec le VIDI.
Commencez par regarder les photos qui illustrent cet article. Ça vous interpelle pas quelque part ? Oui, hein, c'est joli tout plein. Ben, j'va vous explicationner comment c'est qu'on a fait ça, z'allez voir, c'est tout simple.
D'abord, on a commencé par se procurer un caméscope. C'était assez facile, le chef nous a dégotté ça rapidement. Ensuite, on a seulement branché l'interface sur le CPC, le caméscope sur l'interface, on a tapé Run sur le clavier du CPC pour charger le soft, et puis basta. Enfin non, pas si basta que ça. Patientez, je vais pas tarder à entrer dans...

LES DETAILS

Pour peu que tout soit branché correctement, le logiciel permet, dès son chargement effectué, de voir immédiatement à l'écran l'image digitalisée. Dans la cas du caméscope, cette image est même animée. En d'autres termes, la digitalisation est effectuée en temps réel, et croyez-moi, sur CPC, c'est pas si évident que ça. On peut digitaliser dans les trois modes d'écran, mais c'est en mode 1 que l'on obtiendra les meilleurs résultats : en mode 0, les pixels sont trop gros, et en mode 2, on ne peut pas obtenir suffisamment de nuances. En mode 1, par contre, la taille des pixels est assez petite pour avoir des images clean, et on peut ajuster les quatre couleurs de manière à obtenir des effets assez spectaculaires.
En bas de l'écran : une barre de menu, dans laquelle on balade un curseur, soit avec les flèches du clavier, soit avec le joystick. Il permet de régler la brillance de l'image ainsi que le contraste. On peut aussi faire scroller l'image ; en effet, ce qui est affiché à l'écran ne représente qu'une partie de l'image réellement digitalisée, celle-ci étant beaucoup plus grande qu'un

IMAGES ???

écran normal de CPC.



RSX

Quand on a un peu de conscience professionnelle, on s'évertue à faire tout son possible pour offrir - je devrais plutôt dire pour vendre - un produit qui soit le meilleur possible. Rombo, qui a certainement beaucoup de conscience professionnelle, a aussi prévu une utilisation du VIDI sans passer par le programme d'exploitation, mais par tout un jeu d'instructions RSX spécialisées : VBANK permet de sélectionner l'écran sur lequel on va agir (comme dans le soft, les instructions RSX gèrent également deux écrans, et même cinq si l'on a 128 ko de mémoire) ; VBORDER permet de changer la couleur du border de l'écran, et je me demande bien ce qu'elle fout là ; VBRI règle l'intensité de lumière ; VCLEAR permet d'effacer soit l'écran entier, soit seulement une fenêtre ; VCON (ça se voit que ce soft n'a pas été fait par des Français...) règle le contraste ; VCONVERT inverse les encres 2 et 3, pas seulement au niveau de la couleur, mais aussi à celui de leur position à l'écran. J'ai pas encore bien compris à quoi ça pouvait servir, mais il paraît que ça a un rapport avec les hardcopys ; VCOPY copie un écran source vers un écran destination en mémoire ; VDUMP effectue une hardcopy sur imprimante ; VGRAB capture en mémoire une image en provenance de la source vidéo ; VGET fait la même chose, mais sans prendre en compte les paramètres de brillance et de contraste. Du coup, elle est beaucoup plus rapide que VGRAB ; VIEW est une instruction dans le genre sympa : elle charge depuis la disquette l'image dont le nom est spécifié en paramètre, avec les bonnes couleurs si le fichier Pal correspondant (donc compatible OCP Art Studio) est présent ; VSMALL permet de digitaliser une image mais en format réduit (1/4 d'écran) ; VSPRITE copie une partie de l'écran vers une autre ; VWINDOW définit une fenêtre à l'écran, de laquelle toutes les opérations de digitalisation ne pourront pas sortir.

Lorsqu'on est content de l'image qu'on a, on sélectionne la fonction Grab, qui fige l'écran, et on va s'amuser à bidouiller un peu tout ça. Enfin, quand je dis bidouiller, j'exagère un peu. En fait, le menu fait place à un autre qui permet de sauvegarder l'image sur disque ou cassette, suivant deux formats distincts : fichier-écran standard.bin de 17 ko, ou fichier compatible OCP Art Studio, avec le fichier de palette associé et tout et tout ! D'accord, c'était peut-être pas difficile à faire, mais le fait d'y avoir pensé suffit à me faire qualifier cette option de carrément géniale. Le deuxième menu permet également de sortir sur imprimante compatible Epson, donc aussi sur DMP 2000, une hardcopy de l'image en cours. On peut aussi obtenir le catalogue de la disquette



présente dans le lecteur et effacer un fichier pour se faire de la place. Enfin, le dernier sous-menu, baptisé Control, permet de modifier certains paramètres comme le mode d'écran (sans effacer l'image présente), les couleurs du border et de l'écran, etc. J'ai gardé la fonction la plus marrante pour la fin : nommée Swap, elle permet d'afficher successivement les deux écrans que gère VIDI. En effet, le soft digitalise toujours deux images, l'une en mémoire et l'autre à l'écran. Ainsi, si la source vidéo est animée (caméscope, magnétoscope, caméra, télé, etc.) et que vous ratez une image marrante, cette fonction permet de récupérer celle qui est juste avant. Avec la fonction Swap utilisée en continu, on peut se créer des animations très loufoques (Patrick tirant la langue me fait encore mourir de rire).

Si avec ça vous n'arrivez pas à faire de belles images, laissez tomber l'informatique.



ET POUR FINIR...

Décidément, chez Rombo Productions, on n'embauche que des gens intelligents : VIDI est également utilisable sous PageMaker. Ça se passe de manière très simple : sur la disquette VIDI se trouve un fichier overlay nommé Pagemake.ovt qu'il suffit de copier sur la disquette PageMaker. Dorénavant, toutes les fonctions du VIDI sont accessibles sous PageMaker via l'option Scanner. Ça va jeter dans vos documents en PAO et vos fanzines maisons (n'oubliez pas de nous les envoyer, hein !).

Le VIDI est également disponible en Rom, enfichable dans le... Romboard, bien sûr ! Du coup, la place mémoire normalement réservée pour les RSX est libre, et en plus, le chargement du programme est instantané.

Si, malgré tout ça, vous n'êtes pas encore convaincus, regardez attentivement les photos, là, autour ; ça devrait finir de vous achever... Et n'oubliez pas : "Veni, VIDI, vici."

SEPTH



OXFORD PAO



A *Cent Pour Cent,* on connaît bien le CPC. Normal. Mais on connaît aussi plein d'autres bécanes, genre ST, Amiga ou Archimèdes.

Alors quand Pierre m'a dit : "Brice, ça te branche de faire Oxford PAO ?", j'ai répondu aussi sec "pas de problème, ça marche !", en pensant à la crise de nerfs qu'allaient faire les pauvres types ayant eu la mauvaise idée de développer un soi-disant soft de PAO.

Parce que, à moi, on ne la fait pas ; PAO sur CPC ! non et puis pourquoi pas du ray-tracing en 4 096 couleurs aussi ? Rangez vos anciens softs de PAO ; si vous avez une souris AMX, vous pouvez quand même la garder, le soft la gère. Il ne vous reste plus qu'à vous acheter le soft et voilà. Hein, quoi ? Ah oui, c'est vrai, c'est pas la place de la conclusion ici. Alors, voyons ce soft...

ATTENTION, CA MORD (DE CHEVAL)

Et surtout, sans plus penser aux chevaux, ça prend de la place. Sauf pour les possesseurs de CPC 6128, une extension 64 ko s'avère indispensable pour l'utilisation de ce logiciel, ainsi qu'un lecteur de disquette. Une extension 64 ko DK Tronics fera parfaitement l'affaire (par exemple). Rien à craindre en ce qui concerne le clavier, ça marche en Qwerty en Azerty et même en finlandais, alors... Mais bon, on va peut-être se le regarder, ce soft, non ? Et pour charger OXFORD PAO, on tape quoi, hum ? Perdu, on tape RUN SIRENPAO. Ben tiens, c'est logique ça...

MENU MAIS COSTAUD (D'INTERET)

La première page à s'afficher devant nos yeux est en blanc sur fond bleu ; pas désagréable, quoique mes tendances naturelles pencheraient plutôt vers un fond noir. Sur notre écran, quatre rectangles de différentes tailles. En bas de celui-ci, le premier nous donne un copyright. On comprend tout de suite que cette case ne sert à rien. A droite de cette dernière et en dessous de la prochaine, se trouve une toute petite (encore plus que ça même) case, que nous retrouverons tout au long de ce programme : elle nous indique l'état des touches de fonction (pavé numérique), ce qui sera toujours très utile. Au-dessus, un rectangle tout en hauteur, qui restera lui aussi en permanence, pour nous accompagner dans OXFORD PAO. C'est ici que s'afficheront les différents menus du progiciel, nous y reviendrons dans un moment. Le dernier rectangle représente votre écran de travail, à une échelle réduite bien évidemment. Au milieu de celui-ci, un pointeur en croix vous attend (vive l'aventure !)... Je vous ai parlé de notre "rectangle" ou fenêtre de menus. Au démarrage d'OFXORD PAO, il est intitulé Plan et vous propose quatre options. Pour accéder à ces options, deux méthodes vous sont proposées : par le biais des touches du curseur, avec validation par Return ou F0, ou encore par l'appui d'une lettre mnémonique, qui n'est pas forcément l'initiale de l'option (vous aurez donc compris que, parfois, elle l' est. Comme X pour le menu principal ; c'est un bon exemple ça, hein ?) Vous voilà déjà un familier du logiciel, ça commence à rentrer, n'est-ce pas ? OXFORD vous offre la possibilité de créer vos œuvres selon trois formats : A4 vertical classique, A4 horizontal, et bande. Bande ? Oui, bande. C'est un format un peu spécial, qui vous donne accès à une plus haute résolution lors de l'impression, pour ceux qui veulent dessiner tout en finesse...

ICONES (GLACES ?)

Pour un progiciel de cette taille, ou plutôt de cette puissance, un *Cent Pour Cent* entier pourrait y passer. Mais, plutôt que de vous pondre un pavé sur ses mérites, voyons les points qui sont ENCORE plus forts que les autres. Vous l'avez tous deviné, je veux parler en premier lieu des icônes. Deux menus principaux, rien que pour eux ! Le premier concerne leur édition, modification, sauvegarde etc. ; le second, la mise en place, les retournements et les différentes atrocités que vous pouvez leur faire subir... En trois jeux de 22 icônes chacun, donc 66 au total, vous avez la possibilité de redéfinir ceux-ci selon une grille de 16 x 16 points, ou encore selon une grille de 24 x 24 points ! On y trouve nombre d'options comme miroir (vertical, horizontal), vidéo inverse, retournement, etc. Mais la grande taille de ces icônes est particulièrement intéressante dans le cadre des fontes de caractères : pour en juger, jetez donc un œil sur l'encadré number one, qui vous donne un petit exemple des 27 fontes disponibles... et ramassez votre œil, ça fait négligé sur notre beau papier...

Prenons un format classique en A4 vertical. Les touches du curseur permettent de se positionner directement sur l'espace de travail désiré. Heureusement, nous ne sommes pas obligés de passer par ce menu chaque fois que nous désirons nous déplacer sur notre feuille de travail, car un très joli scrolling horizontal et vertical nous est offert. Vous venez d'écrire un titre et vous voulez déplacer votre feuille sur la gauche ? Shift et la flèche vers la droite règlent le problème presque instantanément ; à vous de doser selon vos besoins. Inutile de préciser que cela marche dans tous les sens. Est-il besoin de parler de la gestion de blocs, de couper-coller, etc. ? Rappelons simplement que l'on peut choisir trois modes d'impression d'un motif : opaque (ce qui est en dessous sera effacé par le nouveau motif), transparent (c'est clair...) ou inverse (un point blanc deviendra noir et vice versa). Toute votre page peut être considérée comme un bloc en quelques très courts instants.

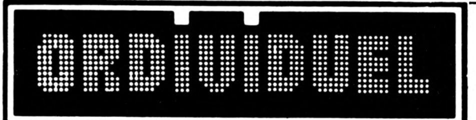
Petit détail intéressant, lors de la définition ou redéfinition d'un icône, votre pointeur ou stylo peut travailler en noir, blanc, ou noir et blanc. Je m'explique : si vous prenez le noir, un point blanc deviendra noir et un point noir restera noir ; en blanc, c'est l'inverse, et en noir et blanc, le blanc devient noir et inversement. C'est fini pour les inversions, vous pouvez vous remettre sur vos pieds, merci ! L'espace me manque, mais laissez-moi vous dire encore ceci : un très beau zoom vous permet de travailler sur des demi-pixels, ce qui est, j'en suis sûr, une grande innovation dont il vous faut tenir compte (je m'adresse en particulier aux géniaux créateurs dont nous vous avions parlé dans les premiers numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent*, tels Jean-Marc Henry, Laurent Ferracci, Christophe Lebrun et tous les autres qui m'excuseront de ne pas les citer, j'en suis sûr...). Ces demi-pixels vous permettront normalement une impression plus fine, si si ! Pour en finir avec OXFORD PAO, l'option la plus marrante est celle de remplissage, ici nommée Farcir. Sined s'en roule par terre depuis deux jours... Très utile, le RSX Convert vous permettra de récupérer des images en mode 1 ou en mode 2 afin de vous en resservir dans OXFORD... Enfin, si la doc n'est pas un modèle du genre, elle est au moins en français et assez marrante...

MADE IN ENGLAND

OXFORD PAO est édité par Duchet Computers, société qui ne vend que par correspondance depuis l'Angleterre. Vous pouvez les appeler sans crainte au 19 (attendez la tonalité) 44 291 257 80 ; on y parle français au moins aussi bien que nous, ce qui est déjà pas mal tout compte fait... Pour commander, reportez-vous à l'adresse ci-dessous !

OXFORD PAO (version 4.7)
Version française par Duchet Computers
Prix : 250 F.
Duchet Computers, 51 St-Georges Road Chepstow NP6 5LA Angleterre.
Tél. : 19 44 291 257 80
Observations : encore meilleur que ça, c'est vous dire... En voilà un qui mériterait le label 100 % Cent Pour Cent !





20-22 RUE DE MONTREUIL
B.P. 72 - 94302 VINCENNES
FAMILIAL (1) 43.28.22.06
PROFESSIONNEL (1) 43.28.00.71
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD



Ouvert du mardi au vendredi de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h - le samedi de 10 h 30 à 19 h - A 100 m du RER Vincennes et du Métro Château de Vincennes

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

DIGITALISEUR ARA

Ce digitaliseur vous permettra non seulement de digitaliser des images vidéo provenant d'une caméra mais aussi des images provenant de votre T.V.(Fourni avec un logiciel graphique très puissant-Entièrement en Français.)

- Digitaliseur ARA CPC .... 1190 Frs

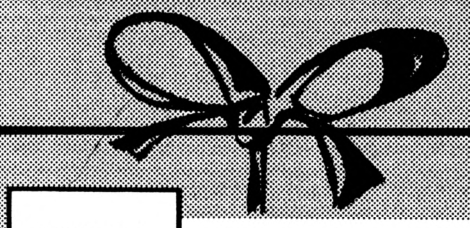


PROMOTION COMPLETE

CPC 6128

- **+ Moniteur Couleur**
- **+ Un bureau**
- **+ Un adaptateur télévision**
- **+ Un radio réveil PO-GO-FM**
- **+ Un joystick**
- **+ 15 programmes de jeux**

- L'ENSEMBLE : **5280 Frs**
- STATION AMSTRAD Seul : 1290 Frs



LE PACK

AMSTRAD CPC 6128

- **+ Moniteur couleur**
- **+ IMPRIMANTE DMP 2190**
- **+ Câble imprimante**
- **+ 6 LOGICIELS**
- **+ une MANETTE DE JEU**

5490 Frs ~~6030 Frs~~

IMPRIMANTE 80 col.

SEIKOSHA SP180 ai
QUALITÉ COURRIER



LE DEBUTANT

AMSTRAD CPC 6128

- **+ Moniteur couleur**
- **+ IMPRIMANTE 40 col.**
- **+ Câble imprimante**
- **+ 6 LOGICIELS**
- **+ une MANETTE DE JEU**

4495 Frs ~~5340 Frs~~



IMPRIMANTE STAR

LC10 COULEUR

Tête d'impression 9 aiguilles.
Matricielle à impact.
8 nuances de couleur
(l'imprimante accepte aussi le ruban noir)
Interface parallèle Centronics.
Alimentation Feuille à feuille en option.

- Imprimante STAR LC10 Couleur...... 3290 Frs
- Imprimante STAR LC10 NOIR ...... 2585 Frs

PETIT BUDGET

AMSTRAD CPC 464

- **+ Moniteur Monochrome**
- **+ 4 LOGICIELS**
- **+ une MANETTE DE JEU**

1990 Frs ~~2270 Frs~~

AMSTRAD

- **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur monochrome .... 1990 F**
- **AMSTRAD CPC 464 + Moniteur couleur .... 2990 F**
- **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur monochrome ... 2990 F**
- **AMSTRAD CPC 6128 + Moniteur couleur .... 3990 F**

ACCESSOIRES

Lecteur disquette DDI	1990 F
2ème Lecteur 3"FDI	1590 F
Lecteur 5"1/4	1650 F
Adaptateur péritel MP2	450 F
Câble imprimante	150 F
Câble magnétophone	50 F
Doubleur joystick	100 F
Ext. mémoire 256 Ko	999 F
Housse de protection:	
– clavier + U.C. 6128	180 F
– clavier + U.C. 464	175 F
– lecteur disquette	85 F
MULTIFACE II	550 F

OFFREZ VOUS UNE 2ème T.V

Grâce à cette interface donnez une autre dimension à votre ordinateur. 16 chaînes mémorisées, une prise péritel vous permettra de brancher un magnétoscope.

- INTERFACE T.V
- sans télécommande. 1190 F
- avec télécommande 1690 F

PROMOTION: 1490 F

Donnez la parole, la musique à votre ordinateur

Avoir un dialogue avec son ordinateur rien de plus facile maintenant !

OFFRE SPECIALE

SYNTHETISEUR VOCAL
TECHNI MUSIQUE

- Synthétiseur + Haut Parleur... 399 F
- Synthétiseur Seul .... 299 F

ACCESSOIRES

Loin de l'écran !:	
Rallonge CPC 464	130 F
Rallonge CPC 6128	180 F
SOURIS AMX	690 F
SOURIS CAMERON	680 F
Tapis souris	75 F
DIGITALISEUR DART	790 F
STYLO OPTIQUE DART	495 F
LES MANETTES DE JEU:	
SPEED KING KONIX	160 F
SWITCHJOY	185 F
COBRA (garantie 2 ans)	495 F
COMPETITION PRO 5000	170 F
IMPRIMANTE:	
DMP 2160	1690F
Imprimante 40 col.	850 F

SPECIALISTE EN LOGICIELS EDUCATIFS – POINT RELAIS CEDIC–NATHAN/MICRO C/CARRAZ ED./ETC...

sélection réalisée parmi + de 1000 titres .. DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COMPLET AMSTRAD

UTILITAIRES	D7	K7
BUDGET FAMILIAL	199 F	160 F
BOURSE 2000	450 F	
DISCOLOGY	350 F	
GRAPHO animation	299 F	
LOTO	195 F	155 F
MUSIC PRO	350 F	295 F
TASWORD T.Texte	390 F	290 F
SEMABANK	330 F	
VECTORIA 3D	410 F	

JEUX	D7	K7
OLYMPIC CHALL.	140 F	95 F
GAME OVER II	205 F	135 F
DEFI AU TAROT	180 F	
ARKANOID II	135 F	85 F
COLLECTn KONAMI	220 F	125 F
6 PAK vol.3	175 F	
ARCADE ACTION	185 F	115 F
LEADERBOARD 3	210 F	156 F
NIGHT RAIDER	155 F	

JEUX	D7	K7
RASTAN	135 F	90 F
TARGET RENEGA	145 F	95 F
THE TRAIN	205 F	
FIRE & FORGET	155 F	
SUPER SKI	190 F	
GUNSHIP	210 F	150 F
1943	165 F	110 F
PREDATOR	150 F	105 F
ELITE	185 F	

JEUX	D7	K7
GEANTS ARCADE	180 F	115 F
ALBUM EPYX	195 F	115 F
PLATOON	145 F	100 F
PSYCHO–TEST	145 F	115 F
VINDICATOR	140 F	110 F
THUNDERCATS	165 F	110 F
PIRATES	140 F	
TOP TEN	180 F	110 F
EYE	90 F	70 F

CREDIT Crédit immédiat pour tout achat supérieur à 1 500 F - Carte de crédit Aurore et Pluriel bienvenues **CREDIT**

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites une liste sur feuille à part · Faites le total + frais de port (25 F pour achats inférieurs à 500 F, 45 F de 500 F à 1000 F, 65 F de 1000 F à 2000 F, 85 F pour achat supérieur à 2000 F)

CPC 9

JE POSSÈDE UN ORDINATEUR DE MARQUE : ____________ TYPE : ____________ MONITEUR coul ☐ mono ☐

Nom : ____________ Adresse : ____________

____________ Code postal : ____________ Ville : ____________ Tél. : ____________

Prix TTC · Mode de paiement : ☐ chèque/ ☐ Mandat/ ☐ Contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) · envoyer le tout à ORDIVIDUEL, BP 72 · 20-22 rue de Montreuil 94300 VINCENNES

CB n° de carte ____________ Date de validité ____________ Signature

LES RESULTATS DE L'INCROYABLE CONCOURS D'AMSTRAD CENT POUR CENT

Moi, Miss X, je déclare que le concours le plus délirant jamais organisé est clos. Nous avons mis deux jours pour éplucher vos réponses et je peux vous assurer qu'on s'est bien amusés. Trêve de bavardage, voici tout d'abord les réponses correctes que tout être sensé aurait dû inscrire sur son bulletin :

- Quel est le meilleur journal du monde ?

A deux ou trois exceptions près (*Le Monde, le Financial Times...*), vous savez tous que le meilleur journal du monde est... *Amstrad Cent Pour Cent.*

- De quoi est mort Zythoun ?

Zythoun a été achevé par Robby d'un coup de poignard parce qu'il avait été contaminé par un virus contagieux.

- Qui est le plus beau ?

Le plus beau, c'est Robby (enfin c'est lui qui le dit, parce que moi je préfère Pierre. Cf. : *Amstrad Cent Pour Cent* numéro 6 pages 8 et 36.)

- Quelle heure est-il ?

Pour cette question, toutes les réponses ont été considérées comme bonnes. A noter que les plus malins auront répondu : à l'heure où blanchit la campagne ou encore 18 h 30 car c'est l'heure que l'on pouvait lire à l'horloge du bundle sur la page 11 du numéro 7.

- Comment s'appelle la maquettiste d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?

Il suffisait de lire le petit encadré qui se trouve dans le sommaire et qui dans le jargon journalistique s'appelle l'ours. La réponse est : Nathalie Legay.

- Quel est le jeu préféré de Sined ?

Le jeu préféré de Sined c'est mo... Euh, je voulais dire Barbarian de Palace Software évidemment.

- Quel est le tour de poitrine de Miss X ?

Inutile de vous dire que j'ai trouvé cette question particulièrement indiscrète et qu'elle m'a fait rougir. Enfin !... La réponse est 95 cm.

- Quel est le prénom du premier abonné à *Amstrad Cent Pour Cent* ?

C'est Julie qui a été la plus rapide. Du coup, je lui ai renvoyé son chèque et je l'ai abonnée A VIE...

QUESTION SUBSIDIAIRE

- A quel animal vous fait penser le rédacteur en chef d'*Amstrad Cent Pour Cent* ?

La bonne réponse était : un âne (l'âne Martin).

1er prix : la station 6128 Amstrad + une entrée gratuite pour Amstrad Expo pour Arnaud Claverie de Pau.

2ème au 101ème prix : Damien Reish, Claude Meheust, Christophe Lavaut, Alexandre Bour, Olivier Thill (3 entrées), Sébastien Guilberteau (2 entrées), Christophe Grosjean, Tristan Langlois (4 entrées), Bruno Cheurier, Pierre Troestler, Gérald Soler, Gregory Allegoedt, Michaël Rebbook, Nicolas Kasprzyk, Philip Gauthier, Sébastien Duval, Guimilliau Lampaul, Eric Asporod, Vincent Rivierre, Frederic Mesloub, Mme Mordret, Olivier Desmoulin, Jean-Luc Vitré, Samuel Castelli, David Fillatre, Roland Guay (2 entrées), Laurent Cargol, Laurent Martelli, David Cren, Ludovic Lambert, Jean-Luc Valla, David "Exodus" Bleuse, Julien Roucard, Pascal Bessières, Olivier Berhault, Benoit Ozouf, Damien Maréchal, Stéphane Berhault, Ryo Seba Penhoët Caden, Sylvain Koubdjanian, Damien Lebras, Francis Galeron, Emmanuel Gavila, David Foulon, Florent Sebillotte, Emmanuel Lamaison, Jean-Baptiste David, Sin Luy-Péan, Laurence Van Dijen, Romain Daumont, Alexandre Stanimirovic, Christophe Delpierre, Eric Vabre, Eddy Bouskou, Michaël Rastelli, Marc Van Dijen, Sébastien et Laurent George (4 entrées), Jean-Pierre Benoît, Sam Shaïm, Stéphane Nicolas (2 entrées), Christophe Rat, Christophe Martin, Cyril Hamon, Dimitri Hurion, Stéphane Carré, Tony Freitas, Grégoire et Laurent Schneller (2 entrées), Didier Deleule, Marc Bellenger, Nicolas Dulion, Hervé Castaing, Frederic Cattaux, Bernard Vittet (2 entrées), Eric Naveaux, Christophe Fauqué, Patrick Cousseau, David Ehret, Sylvain Prat, Philippe Bouzidi, Michel Dacosta, Philippe Licini, Zoran Simic, Moïse Menard, Matthieu Beauval, Moussa Bellachcene.

102ème prix : toutes nos félicitations à Sébastien Girault.

103ème prix : une entrée gratuite pour l'Amstrad Expo 1998 pour Sébastien Deseuvre.

104ème prix : le droit d'écrire un article pour la rubrique Poubelle dans *Amstrad Cent Pour Cent* à Arbogast !

105ème prix : la photo dans la rubrique Actuel d'*Amstrad Cent Pour Cent* de Marie-Christine Laurent.

106ème prix : une 'tite baffe de Sined le Barbare pour Franck Confino.

107ème prix : une grande baffe de Sined le Barbare à Lionel Mazellier.

108ème prix : un exemplaire du numéro 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent* à Jean-Marie Pelc.

109ème prix : un autographe du chef pour Sébastien Vesseron.

110ème prix : une image digitalisée de la tronche de Robby pour Séverine Lemanceau.

111ème prix : un paquet de Pépito vide avec la signature de tous les rédacteurs d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour Olivier Thill.

112ème prix : une photo couleur d'Alan Michael Sugar pour Guillaume Papillon.

113ème prix : une photo couleur de Maria Whitaker pour Yann Abramowitz.

114ème prix : un exemplaire du numéro 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour Laurent Schneller.

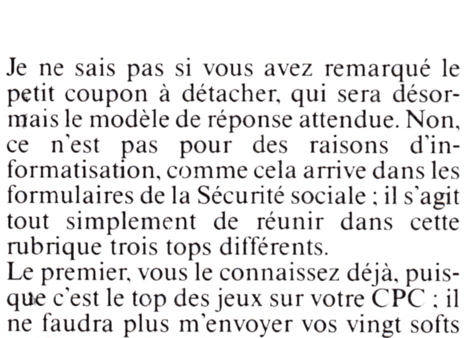
115ème prix : une visite guidée des locaux d'*Amstrad Cent Pour Cent* pour Olivier Forgeard.

Du 116ème au 201ème prix : les lauréats dont nous n'avons pas la place d'écrire les noms recevront une lettre signée par toute la rédaction pour les féliciter. Encore bravo !

LE TOP MAG 20



Salut à tous ! Aujourd'hui, plus question de boîte à outils, clous, vis, etc. Je dois vous entretenir de choses sérieuses. Nous avons décidé, à la rédaction, de changer un peu la forme de notre Top Mag. C'est aussi bien pour vous que pour nous.



Je ne sais pas si vous avez remarqué le petit coupon à détacher, qui sera désormais le modèle de réponse attendue. Non, ce n'est pas pour des raisons d'informatisation, comme cela arrive dans les formulaires de la Sécurité sociale ; il s'agit tout simplement de réunir dans cette rubrique trois tops différents.
Le premier, vous le connaissez déjà, puisque c'est le top des jeux sur votre CPC ; il ne faudra plus m'envoyer vos vingt softs préférés, mais uniquement cinq. Jusque-là pas de problème ? Alors accrochez-vous, c'est là que ça se complique. Le deuxième top concernera les musiques des jeux sur CPC ; vous devrez m'indiquer simplement votre musique préférée (et, je le répète, une seule musique par top), et nous vous ferons le plaisir de vous présenter le classement des dix meilleures musiques. Comme le veut notre bon dicton populaire, Jamais deux sans trois (ni 504 Peugeot mazoutée), nous vous demanderons aussi de vous décarcasser et de nous indiquer votre jeu d'arcade préféré ; vous savez bien, ces énormes machines dans lesquelles on met dix balles pour recevoir dix baffes. Et bien sûr, nous transformerons vos réponses en un joli petit classement (mignon plein). Si je puis me permettre, la préférée de Sined s'appelle Galactic Force et est montée sur vérins hydrauliques, une véritable machine de torture, quelle barbarie ! Enfin, les deux gagnants du mois très au sort, et je le répète pour ne pas faire de jaloux, sont Christophe Delpierre, de Bondy, et Xavier Perez, de Chatou. Voici donc le dernier Top Mag ancienne formule, sans commentaire.

1 PLATOON	-Océan	(+9)
2 BARBARIAN	-Palace Software	(-1)
3 TRANTOR	-US Gold	(-)
4 ARKANOID	-Imagine	(-2)
5 TARGET RENEGADE	-Imagine	(N)
6 ARKANOID II	-Imagine	(+3)
7 PIRATES	-Microprose	(+12)
8 RENEGADE	-Imagine	(-4)
9 SUPER SKI	-Microïds	(-2)
10 GRYZOR	-Océan	(-5)
11 WINTER GAMES	-Epyx	(-5)
12 ATF	-Digital Integration	(+3)
13 OCP ART STUDIO	-Rainbird	(+1)
14 L'ANGE DE CRISTAL	-Ere Informatique	(-5)
15 CRAFTON & XUNK	-Ere Informatique	(*)
16 FER & FLAMME	-Ubi Soft	(+2)
17 L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD	-Ere Informatique	(-5)
18 IKARI WARRIOR	-Elite System	(-7)
19 PROHIBITION	-Infogrames	(-7)
20 BOB WINNER	-Loriciels	(-12)

NOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ....

MES CINQ SOFTS PREFERES SONT :
1...
2...
3...
4...
5...

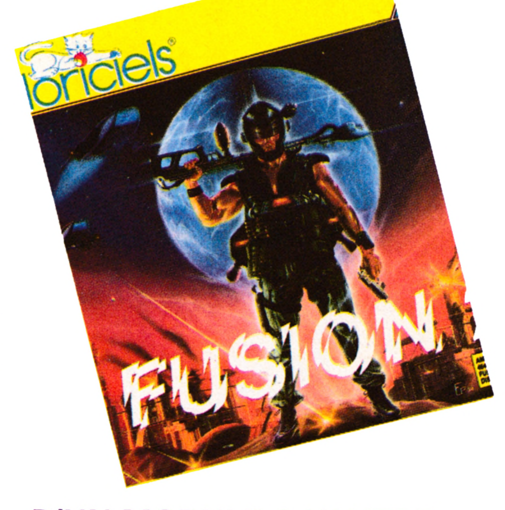
MA MUSIQUE PREFEREE EST :
....

MON JEU D'ARCADE FAVORI EST :
....

Il faudra donc découper le bulletin et le coller sur une carte postale ou le recopier sur une carte postale si vous ne supportez pas d'abimer votre magazine préféré, et envoyer le tout au Top Mag 20 Amstrad Cent Pour Cent, 53, avenue Lénine, 94250 Gentilly. Au mois prochain et bons jeux !

FUSION II

65%



Arrivé depuis peu sur la planète Terre, je déambule dans les couloirs du complexe des Xylons. Ces êtres venus d'ailleurs ont installé un central qui leur permet de tenir tous les points stratégiques de la planète. Quel est mon rôle dans cette affaire ? Un peu de patience, vous saurez bientôt tout sur ma mission.

Il y a quelque temps, je me promenais au milieu des étoiles lorsque je reçus un message des terriens, paniqués par le fait que leur planète était entièrement aux mains des Xylons. Au début, les Xylons avaient accepté les tâches les plus dures, mais rapidement leur intelligence leur avait permis de prendre le dessus. Il y avait donc péril en la demeure. Le message se finissait par ces mots : "Aidez-nous à récupérer notre planète !" Ça, c'est une mission pour moi ou je ne m'y connais pas.

DES KILOMETRES DE COULOIRS

Ce n'est pas que je redoute la marche à pied, mais il faut savoir vivre avec son temps ; et ne l'oublions pas, nous sommes en 2097. J'ai donc - pour me promener, et surtout pour me trimbaler dans les puits qui pullulent dans le secteur - un petit réacteur qui me permet de me jouer de la pesanteur. En tout cas, leur technologie a beau être très avancée, cela ne m'empêchera pas de visiter tous ces couloirs et de détruire toutes leurs installations, robots et ordinateurs compris. Et quand on voit le nombre de robots qui traînent dans le coin, c'est pas du gâteau ! De toute façon, mon médecin m'a interdit les sucreries...

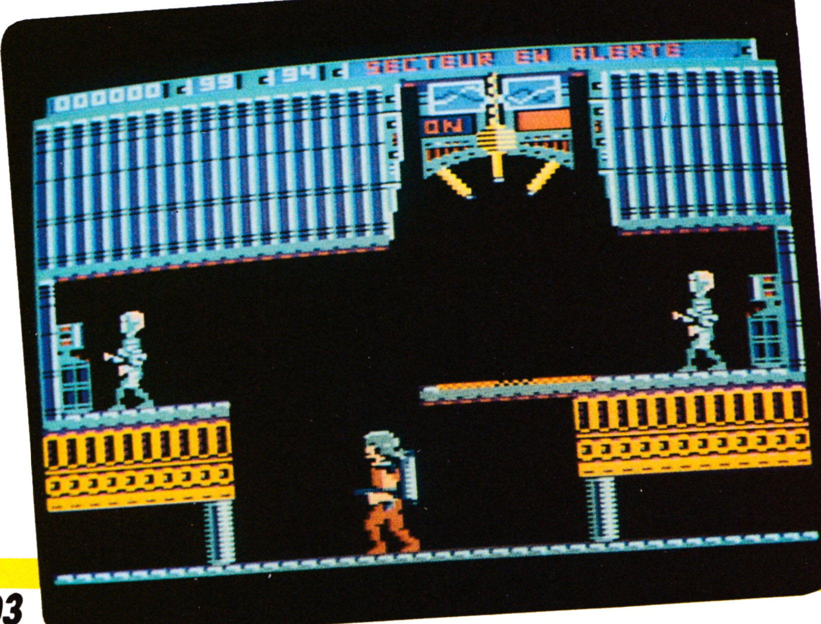
Bon, on va commencer, la chasse à la ferraille est ouverte ! Mon énergie est au maximum et elle ne descend que lorsque je me sers de mon réacteur ou de mon pistolet laser, arme que je chéris entre toutes et qui me le rend bien, la bougresse. Les pauvres robots en font d'ailleurs les frais, mais ils ne se laissent pas faire. Ils sont tous armés, et se faire prendre sous un feu croisé n'est vraiment pas bon pour mon petit compteur d'énergie vitale. Heureusement, j'ai de la marge, et de plus je récupère assez rapidement. Détruire les robots, c'est bien, mais ce qui fait le plus de dégâts, c'est quand même de détruire leurs maudits ordinateurs. Pour être le plus discret possible, je décide de mettre à mal leur système de surveillance. Dès que je rencontre une caméra vidéo, je me place en dessous et lui décroche un petit rayon, digne des lasers de Jean Michel Jarre. Il existe aussi des pièges, au plafond, qui se déclenchent à mon passage et qui, par leurs radiations, m'affaiblissent. Pas question d'accepter cette humiliation plus longtemps, je les dégage aussi !

D'UN MODULE A L'AUTRE

Bon, il me semble que j'ai fait le tour de ce module ; pas une gaine d'aération n'a échappé à ma vigilance. Il ne reste plus une caméra, plus un robot et plus un ordinateur en état de fonctionnement. Il est temps que je passe à la suite. Je me dirige donc vers une de ces drôles de machines, qui ressemblent fort, si ma mémoire est bonne, à un télétransporteur. Pfuiiit ! Je disparais en un éclair et me retrouve sous une machine similaire, mais dans un autre module. Il ne me reste plus qu'à continuer ma mission. Je sais qu'au bout il me faudra parvenir au cœur de la pile qui alimente la base ; ce sera alors l'apothéose ! le monde sera enfin débarrassé de ces maudits Xylons. En attendant, j'ai encore de belles parties de chasse en perspective...

FUSION II de LORICIELS
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme :	75 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	70 %
Richesse :	65 %
Scénario :	65 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	50 %
Longévité :	60 %
Rhaa/Lovely :	70 %

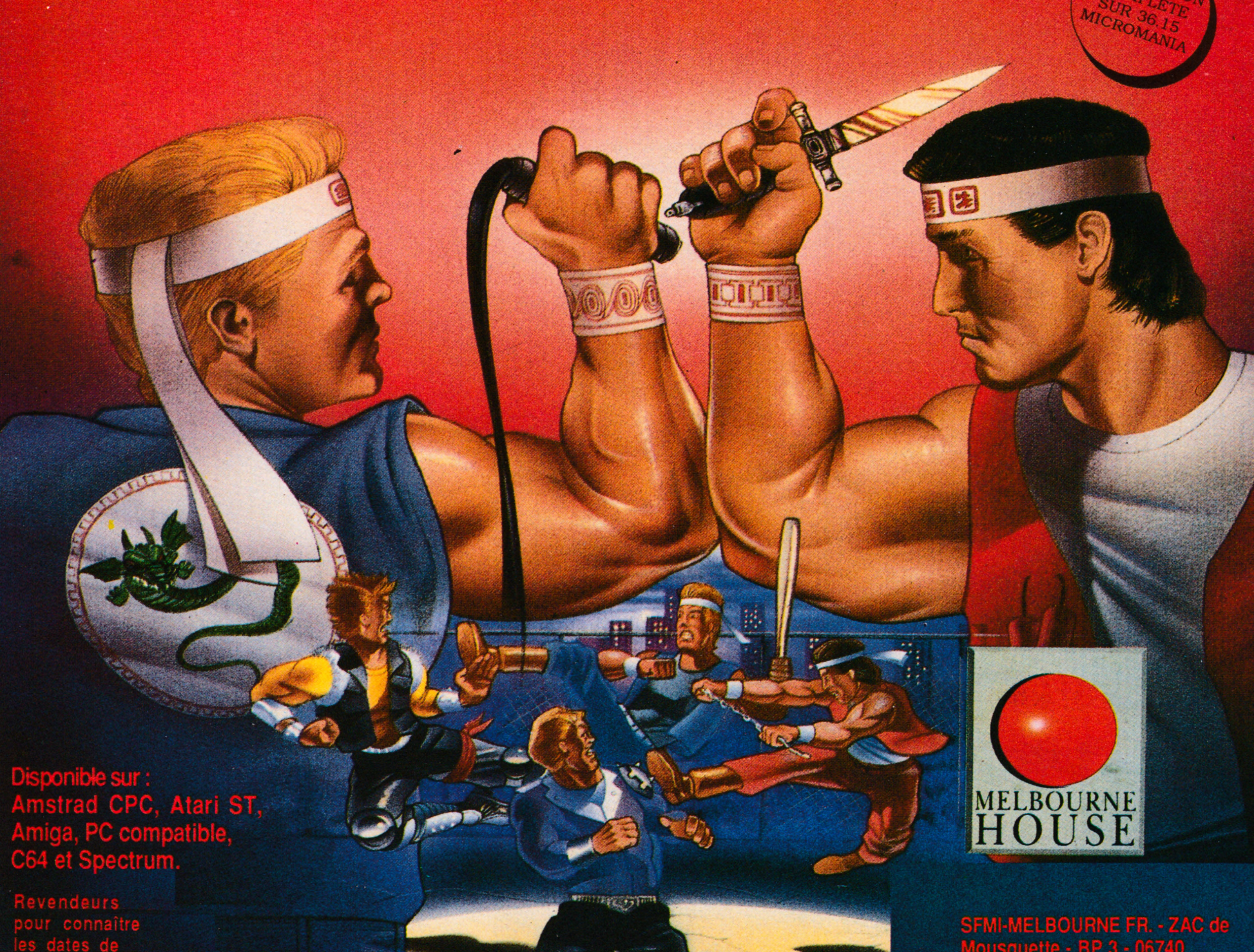




DOUBLE DRAGON™

LE JEU D'ARCADE DE L'ANNÉE

DESCRIPTION COMPLETE SUR 36.15 MICROMANIA



OFF SHORE WARRIOR



A ma droite, la coque de noix du petit Robby se balance tellement qu'il en est tout vert ; à ma gauche, le rafiot de Pierre Valls tangue. Tout le monde est tendu, le départ va être donné dans un instant et, comme des chevaliers des temps modernes, nous nous observons avant la bataille.

Peut-on encore appeler sport un véritable combat naval, dans lequel tous les moyens sont bons pour mettre ses adversaires hors d'état de nuire, le but étant bien sûr d'arriver le premier ? Nos petits bolides sont même équipés de missiles, dont nous n'hésitons pas à nous servir. Les épreuves sont tellement dures, aussi bien physiquement que mentalement, qu'il n'en existe que quatre par an ; mais leur succès va en s'accroissant, ce qui fait que les compétiteurs sont de plus en plus nombreux. Lorsque l'on sait que seuls les deux premiers peuvent participer à la course suivante, on peut imaginer l'écrémage.

MICHIGAN, VICTORIA, BAIKAL ET LES AUTRES

C'est la première compétition de l'année, le lac Michigan dévoile son étendue azurée ; mais attention, le tracé est délimité, et la moindre sortie peut vous entraîner dans les rochers à fleur d'eau. Je pousse à fond la manette des gaz, qui se trouve être mon joystick et qui,-à l'occasion, peut aussi se révéler une barre tout à fait acceptable. Mon départ est complètement raté, les trois autres concurrents sont passés devant moi, mais mes missiles sont là pour leur faire entendre raison. Le premier qui passe dans ma ligne de mire part en fumée. Je passe le second sans difficulté, mais il revient sur moi et m'éperonne lâchement par derrière. Il n'y a rien à faire, je vois la fumée envahir mon bateau, mais je continue à entendre son doux ronflement et, brusquement, tel le Phénix, il renaît de ses cendres ; un coup de barre et ça repart. Je suis donc maintenant en troisième position. Mon honneur, ainsi que le score, me commande de finir premier, ce qui à ce niveau n'est pas trop difficile.

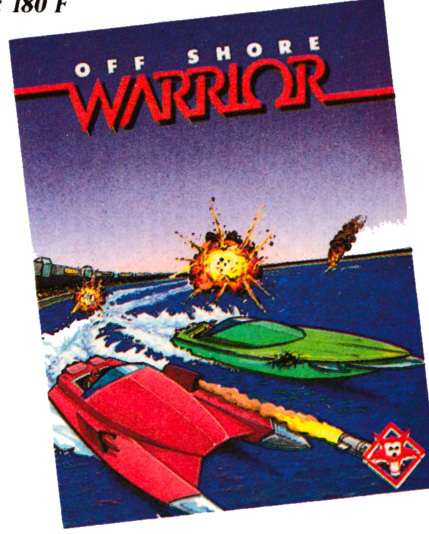


UN SURPEUPLEMENT DE MAUVAIS ALOI

Après avoir brillamment remporté la première épreuve, je m'engage dans la seconde ; nous sommes maintenant cinq dans la course. Mais j'ai trois missiles et ils vont les sentir passer les bougres ! Ils pensent peut-être que je vais me laisser faire. Pas question ! Après avoir largué mes missiles avec plus ou moins de succès, il reste encore trois concurrents. Mais je n'ai pas dit mon dernier mot. Je rattrape le bateau qui se trouve devant moi, passe à côté de lui et le pousse vers les rochers ; j'entends un bruit d'explosion... et me retrouve tranquillement en troisième position. Je fonce vers le navire suivant mais, au moment où je vais le dépasser, une vague soulève mon bateau, qui explose en retombant sur l'adversaire. Mais plus de peur que de mal, puisque me voilà à nouveau aux commandes de mon superbe engin. Je n'ai pas de mal à remonter les deux premiers, et finis pour la seconde fois la course en tête. Cette saison s'annonce excellente. A la fin de l'année, le championnat en poche, je remets mon titre en jeu pour une année supplémentaire. Avec des couleurs pareilles, une animation pas trop moche, c'est un réel plaisir de recommencer ainsi le challenge. On aurait pu à la limite demander un peu plus de variété dans les décors ainsi que dans la représentation des adversaires, mais lorsque l'on est pris dans la course, cette impression de monotonie disparaît rapidement.

Lipfy

OFF SHORE WARRIOR de TITUS
K7 : 140 F
Disk : 180 F



Graphisme :	75%
Son :	70%
Animation :	63%
Difficulté :	75%
Richesse :	55%
Scénario :	60%
Ergonomie :	75%
Notice :	75%
Longévité :	65%
Rhaa/Lovely :	65%

68 %







Photos d'écran Atari ST

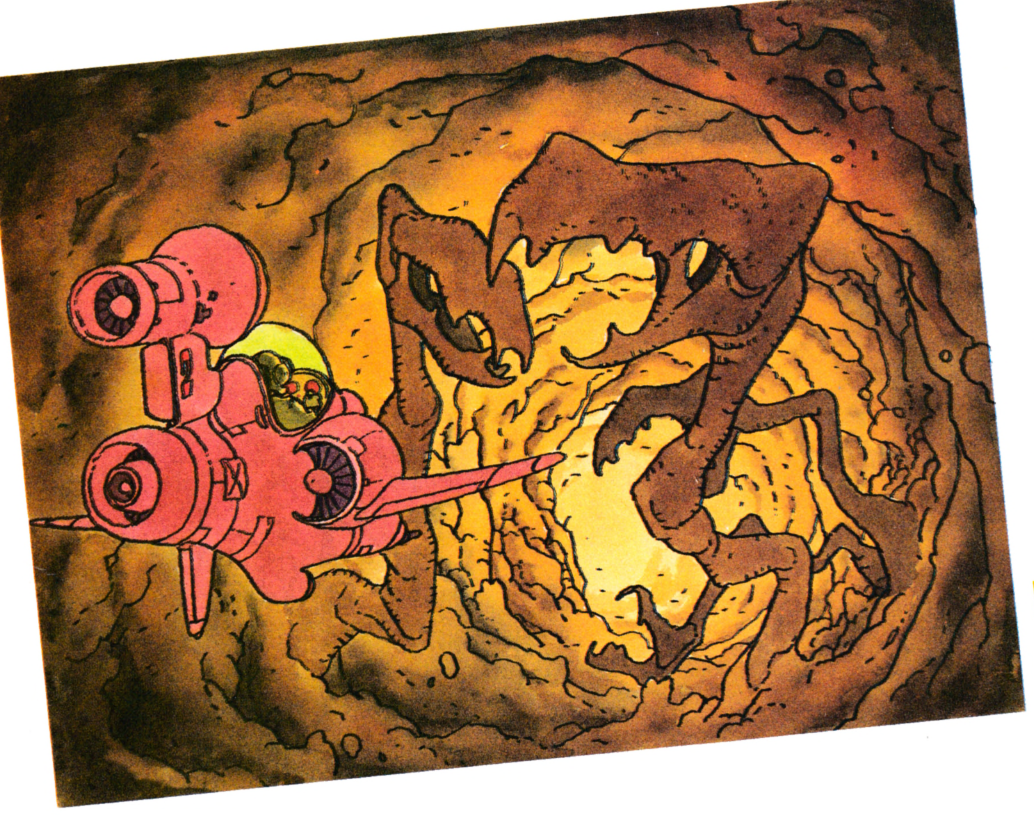




Photos d'écran Spectrum

SALAMANDER

70 %



Pour les fans des jeux d'arcade, voici le soft qu'il faut. Dans le genre R-Type, que nous attendons avec impatience, c'est pas mal, mais la pointure au-dessous quand même. En tout cas, vous avez intérêt à vous accrocher sérieusement à votre joystick.

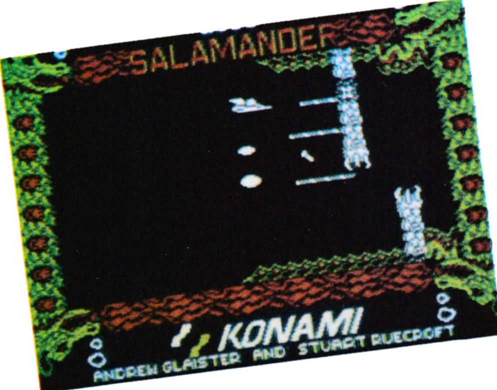
Nous voilà à bord d'un petit vaisseau spatial ; au début, la situation n'est pas brillante. Pas d'arme extraordinaire, en dehors des quelques missiles que nous avons embarqués au départ, mais nous ne tardons pas à rencontrer quelques escadrilles d'ennemis qui nous permettent de remporter des bonus. Ceux-ci consistent soit en des armes supplémentaires, telles que des missiles tirant en diagonale ou des lasers, soit en rapidité de déplacement ou en auxiliaires. Les auxiliaires sont des petites boules qui se placent autour du vaisseau et à partir desquelles partent les missiles ou les rayons laser. Bien, le décor est planté, nous allons pouvoir commencer cette mission.

LES MEANDRES D'UNE COULEUVRE

La première rencontre me glace d'effroi ; il s'agit d'un énorme ver qui sort de la paroi supérieure de la caverne. J'appuie sur mon bouton de feu, mais un autre ver apparaît plus bas. Heureusement, je détruis le premier et arrive à passer au-dessus du second, bien que celui-ci balance sa tête pleine de mandibules dans l'espoir de m'attraper. La première défense de Salamander est passée, ce sont toutes des défenses animales ou végétales. Cette défense laisse présager les pires rencontres. A peine ai-je repris mon souffle qu'apparaît, sur la droite, le frère jumeau des monstres que je viens de passer. J'ouvre une fois de plus le feu ; cette fois, grâce à mes deux auxiliaires, je le fais exploser. Mais des petits cônes attirent mon attention ; ils sont collés aux parois de la caverne et paraissent relativement inoffensifs. Ils envoient même des espèces de petites fleurs. Je m'aperçois malheureusement trop tard de ma méprise : en rencontrant une de ces jolies petites fleurs, mon navire explose. Dieu merci, je dispose de trois navires ! Mais il faut que je recommence la partie à son début, ce qui m'arrange, car, en explosant, j'ai perdu toutes mes armes supplémentaires. Je les récupère rapidement après la petite séance de chasse à l'escadrille.

REBELOTE

En tout cas, c'est pas ça qui va me faire avancer vers le but de l'expédition, un énorme cerveau qui contrôle l'ensemble du domaine de Salamander. Ah, j'ai enfin réussi à passer le premier tableau du premier niveau, au prix d'efforts de concentration et d'habileté quasiment inhumains. Et rendez-vous compte qu'il existe cinq niveaux. Heureusement, chaque tableau franchi n'est pas à repasser si l'on explose dans le suivant ; mais est-ce vraiment un avantage ? On repart certes dans le même tableau, mais pas avec les



mêmes armes. Aïe, ma mère, ce n'est pas possible, je me retrouve avec mes pauvres petits missiles. La seule façon de récupérer de nouvelles armes consiste à franchir le niveau complet ; on retrouve ainsi une petite phase bonus. Un jeu peut-être un peu trop difficile, mais un challenge passionnant pour les fans de jeux d'arcade.

Lipfy

SALAMANDER de IMAGINE
K7 : 89 F
Disk : 139 F

Graphisme :	70 %
Son :	70 %
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	70 %
Scénario :	70 %
Ergonomie :	80 %
Notice :	75 %
Longévité :	70 %
Rhaa/Lovely :	65 %





RASTAN QU'IL Y AURA DES BARBARES (ÇA GAZE) !

69%

Salut à tous, c'est encore moi, Sined. Je parie que vous êtes étonnés de me voir hors de mes pages techniques. C'est la première fois que je critique un jeu dans *Cent Pour Cent,* alors j'espère que vous serez indulgents avec le pauvre barbare que je suis et que vous ne me tiendrez pas rigueur de ces quelques balbutiements ludiques.

- Hé, Sined !
- Ron... Hein ??? Ouais... Keskya encore ?
- Ben il y a Rastan Saga qui vient de tomber tout chaud dans la boîte aux lettres ; alors on a pensé que tu pourrais le tester, comme c'est toi le barbare de service.
- Bof !
- T'auras le droit de casser du joystick, tu sais !
- D'accord, ça marche, je le teste tout de suite (bip, bip, vraoum !!!)

C'était pas trop tôt, depuis le temps qu'on l'attendait ce soft. Il était sorti sur CBM il y quelque temps et je dois dire que j'avais été vraiment très très déçu par cette adaptation, s'il est possible de l'appeler ainsi. Faut dire que je suis un peu méchant, mais c'est peut-être parce que, pendant de longues soirées, j'ai attrapé des ampoules et dépensé mes économies à tenter de me perfectionner sur la console d'arcade. Faut dire que ce jeu, en arcade, tu le vois, tu meurs. Du son très sobre, mais quel son ! des graphismes simples, mais quels graphismes ! Bref, le jeu de rêve. D'ailleurs, je dois avouer, à mon grand désarroi que cet enf... de Septh prenait un malin plaisir à me mettre des volées fabuleuses ; mais c'est normal, il n'a jamais tenu de vrai sabre dans ses mains, ce qui explique cela.

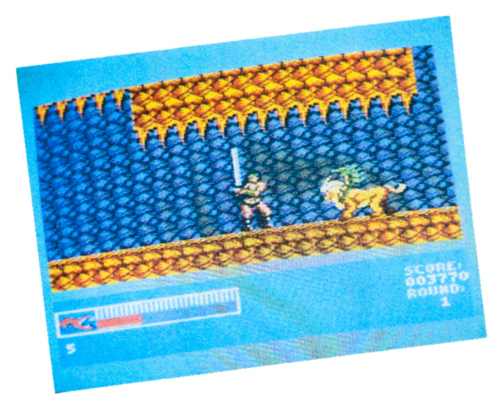


Bon; cessons de raconter notre vie et passons au scénario de cette fabuleuse légende.

Il était une fois, il y a quelques millions d'années, une contrée sauvage et mystérieuse qui était régie par Rastan, un grand roi barbare et bon, aimé de tous ses vassaux. Ce territoire était rempli de splendides chaînes de montagnes et les vallées y étaient vertes et giboyeuses. Les gens y vivaient dans la paix et le bonheur, en toute sérénité. Mais, un jour, les affreuses forces du mal décidèrent de conquérir ce havre de paix pour l'utiliser à leurs fins. C'est ainsi que Rastan, le roi déchu, décida de reprendre son bien. Il entreprit un long périple au cours duquel il dut affronter toutes sortes de monstres, traverser des forteresses puissamment défendues, passer des torrents, combattre sous des éboulements de roches... Depuis, lorsque quelqu'un rencontre ce roi, le seul mot à dire est : alors Rastan, ça gaze ? Réussirez-vous à réitérer cet exploit avec lui ?

C'est peut-être bateau comme phrase, mais cela dit bien ce que cela veut dire. J'y ai joué, à Rastan. Tout ce que je peux dire, c'est que, au joystick, cela n'est pas génial, et au clavier pas beaucoup mieux. Les graphismes sont superbes, mais la version que nous possédons est un tantinet buggée. On ne peut pas dire que le soft réponde au doigt ; et il ne répond pas à l'œil non plus. Pour finir, Rastan Saga sur CPC n'est pas du tout géant ; il est beau mais lent et, surtout, il ne possède pas un bon contrôle de clavier. Bref, je n'adhère pas, mais pas du tout.

Un barbare pas content



Note de Robby : Rastan le soft a, pour l'instant, été retiré du commerce pour révision technique ; effectivement, un bug rendait le jeu injouable du côté du troisième niveau. Si de grosses modifications apparaissent lors de sa seconde sortie publique, Sined aura bien entendu le droit de faire un deuxième essai.

RASTAN SAGA de IMAGINE
Distribué par US GOLD
K7 : 89 F
Disk : 145 F

Graphisme :	85%
Son :	72%
Animation :	40%
Difficulté :	60%
Richesse :	85%
Scénario :	70%
Ergonomie :	60%
Notice :	75%
Longévité :	75%
Rhaa/Lovely :	65%




LA PLUS GRANDE COMPILATION
DE SPORTS
JAMAIS VUE!
Marquez un but, prenez le drapeau à carreaux, mesurez-vous à Nick Faldo au golf, au billard, donnez l'acquit à Steve Davis mais au cricket, maniez la batte avec dextérité contre Ian Botham. Entrez dans l'arène des athlètes et battez-vous dans le 100 mètres, le saut en longueur, le javelot, le 110 mètres haies, le lancer du marteau et le saut en hauteur. Si toutes ces épreuves ne vous ont pas épuisé, rentrez des paniers au basket et si cela n'est pas suffisant, d'autres défis vous attendent! Demandez GSM2, les toutes dernières compilations d'épreuves sportives disponibles pour les ordinateurs
MATCH DAY II
KONAMI
TRACK & FIELD
IAN BOTHAM'S TEST MATCH
NICK FALDO PLAYS THE Open
GAME SET AND MATCH 2
BASKET MASTER
SNOOKER
CHAMPIONSHIP SPRINT
ATARI
SUPER HANG-ON
SEGA
VOUS Y TROUVEREZ
TOUS CES JEUX
FANTASTIQUES.
ocean
AMSTRAD
AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

HERCULES SLAYER OF THE DAMNED

Ce n'est pas tout de célébrer l'Olympe sans s'intéresser à la mythologie grecque. Je me réjouissais donc de découvrir enfin sur l'écran de mon CPC ce super-héros d'Hercule, plus fort que Schwartzenegger, plus courageux que Rambo ; en un mot, un demi-dieu.

O rage, ô désespoir, ô détestable oracle ! Que les dieux dans leur grande bonté pardonnent aux misérables humains, et particulièrement à Gremlin, cette erreur qui, si elle n'est pas de jeunesse, n'en est pas moins réelle. Qu'allaient-ils faire dans cette galère ? On se le demande. Ah ! quelle déconvenue ! Il doit y avoir maldonne, ce n'est pas le Gremlin que l'on connaît. Bon, vous voulez peut-être connaître l'objet de mon ressentiment. Voilà qu'on nous présente les douze travaux d'Hercule, version édulcorée. Douze travaux, cela promettait (et non Prométhée) de la diversité. Je me voyais bien nettoyer les écuries d'Augias, combattre le lion de Némée ainsi que l'hydre, cet horrible monstre à têtes multiples. Je me réjouissais à l'avance de capturer le taureau de Crète, de tuer les oiseaux de Stymphale, j'en passe et des meilleures. Mais, de tout cela, nenni ; effectivement, à la fin de la notice, on nous explique qu'Hercule n'a pas fait que ces douze travaux. Il était aussi un des Argonautes qui accompagnèrent Jasön dans ses aventures, lors desquelles il combattit des squelettes ainsi que le Minotaure. Les auteurs ont, par un raccourci saisissant, conservé le combat contre les squelettes et allongé la sauce en obligeant Hercule à ramasser des objets représentant chacun l'un des douze travaux. Lorsque les douze objets sont ramassés, le combat contre le Minotaure s'engage. Attention, pour pimenter un peu l'action, une araignée essaie, pendant qu'Hercule combat le squelette, de lui piquer les objets. A vous de l'en empêcher avec vos arguments massue.



IL EST MINOS, LE MINOTAURE

Vous savez quand même ce qu'est un Minotaure. C'est un homme avec un ascendant taureau ; enfin, quand je dis un ascendant, c'est plutôt de la tête qu'il s'agit. "Bouh, les cornes !", crie le public en délire. Nous assistons à un vrai match de catch. A ma droite, Hercule, l'homme multitâche ; à ma gauche, le Minotaure, un vrai buffle, qui n'a pas que ses cornes pour se défendre. Il possède aussi un trident qui, en temps de paix, lui sert de cure-dent, mais qui, en cette occasion, se révèle une arme redoutable dont Hercule et son malheureux gourdin auront bien du mal à déjouer les attaques. Si, malgré toutes mes critiques, vous continuez à trouver quelque intérêt à ce soft, je pourrai ajouter que la notice est assez bien faite, allant même jusqu'à donner des noms aux différents coups d'Hercule, tels que le remue-montagne, qui consiste à fracasser la tête de son adversaire d'un coup de massue, ou le coup de pied-tonnerre, qui est un coup de pied bas des plus mesquins. M'enfin, cela ne suffira certes pas à en faire un grand soft. J'irai même jusqu'à dire que c'est un des seuls jeux d'arcade qui nécessiterait une procédure de sauvegarde...

Lipfy monochrome

HERCULES SLAYER OF THE DAMNED de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme :	60%
Son :	70%
Animation :	55%
Difficulté :	40%
Richesse :	30%
Scénario :	50%
Ergonomie :	50%
Notice :	70%
Longévité :	35%
Rhaa/Lovely :	30%

49 %





INFORMATIQUE
AMSTRAD
AMSTRAD A LA MATERNELLE
Bébé compte, bébé additionne, bébé colorie les formes, bébé complète.
Logiciels d'éveil pour enfant de 4 à 6 ans.
4 titres K7 ou disc: 350,00 Frs TTC
2 titres K7 ou disc: 215,00 Frs TTC
1 titre disc: 135,00 Frs TTC
1 titre K7: 99,00 Frs TTC
Amstrad à la Maternelle
Loisi Tech
LOISI - TECH
THE MYSTERY OF FARWICK CASTLE
THE MISTERY OF FARWICK CASTLE
Logiciel d'anglais, suivez Holmes dans ses enquêtes, pour classe de 3ème.
1 disquette: 250,00 Frs TTC
POUR AMSTRAD CPC TOUS MODELES
MATHS TROISIEME
Exercices d'algèbre pour classe de 3ème.
1 disquette: 190,00 Frs TTC
ALGEBRE pour classe de 3EME
REVISION Mathématiques pour le BAC
NOUVEAU !
Downtown
HERO
AMSTRAD
MATHS BAC
Révisions mathématiques pour le Bac.
Comprend un formulaire, un cours et un programme d'exercices.
Les 3 cassettes: 350,00 Frs TTC
ou 1 disquette: " " "
LE LAVEUR Millionnaire
DOWN TOWN HERO
Pratique de l'anglais d'actualité.
Programme de renforcement pour lycéens.
1 disquette: 250,00 Frs TTC
LE LAVEUR MILLIONNAIRE
Gérez votre entreprise de lavage de voitures, et... devenez riche.
1 disquette: 120,00 Frs TTC
KILLER STAR
Jeu d'aventure texte et graphiques, passionnant, présentation originale.
1 disquette: 190,00 Frs TTC
un jeu LOISI TECH
SUPER PAC
pour CPC 464, 664, 6128
SUPER PAC
Un véritable Pac-Man, 100% en langage machine. Sur disquettes:
120,00 Frs TTC
Un vrai régal...
Tous ces 'softs' !!!
LOISI TECH
KILLER STAR
LOGICIELS
FORMULE: 300 k de citrate d'aventuryxine dosée à 90 % (dont 0,0026 g de chlorure cétylpridiruimexigme 0,000000001 mg d'alcool éthylique à 189°,2. Excipient sucré et aromatisé q.s.p 100 ml).
DISTRIBUE PAR: LOISITECH à MONTREUIL
* règlement exclusivement en chèque ou mandat-lettre à:
SOCIETE LOISITECH
Centre commercial "Terminal 93"
93106 MONTREUIL-CEDEX
TEL.(1)48 59 72 76.
SERVEUR.(1)48 59 17 17
*POUR LES LOGICIELS JOINDRE LE MONTANT +20,00 Francs DE FRAIS D'ENVOI OU +35,00 Francs si vous désirez un envoi contre-remboursement.
CPC 9
Bon de commande documentation
NOM
PRENOM Tel.
ADRESSE
Ci-joint un chèque d'acompte de 30,00F à la commande le solde en contre-remboursement*

ALTERNATIVE WORLD GAMES

64%

Cette année, les championnats de sports alternatifs se déroulent en Italie. C'est donc sur fond des merveilles architecturales du berceau de la Renaissance, parmi lesquelles se sont glissées quelques vieilles ruines romaines, que nous allons pouvoir assister aux jeux les plus drôles et les plus étranges du monde.

L'ambiance de ces jeux semble à priori un petit peu boy-scout. C'est en tout cas l'impression que l'on ressent lors de la présentation. Sur neuf écrans, chacun correspondant à une épreuve, un petit exemple de ce qui vous attend vous est montré ; il ne vous reste plus qu'à choisir les épreuves dans lesquelles vous voulez concourir, et en route pour... THE ALTERNATIVE WORLD GAMES.

L'AMBIANCE EST AUX FRITES

Non, je ne vous parle pas ici des stands frites-merguez, mais de la course la plus éprouvante de tous ces jeux, la course en sac. Dans une rue pavée, deux concurrents se livrent un duel sans merci, arbitré par un chien et quelques plaques d'égout. Bonjour le malaise ! il n'est vraiment pas facile de garder son équilibre dans de telles conditions. Le but n'est pas de bouger son joystick le plus rapidement possible, mais le plus régulièrement possible. Avis aux musiciens, gardez le rythme.

UNE COURSE QUI TOMBE EN PILE

Après la traditionnelle course des serveurs de café, voici maintenant la course des piles d'assiettes. Avant le départ, chaque concurrent choisit la taille de sa pile. Ici, il n'est plus question de faire de la vitesse, mais d'amener le maximum d'assiettes au bout du parcours ; bien sûr, plus la pile est haute, plus il est difficile de ne pas en faire tomber. En déplaçant le joystick, on essaie de garder l'équilibre de la pile d'assiettes. Gare à la casse !

UN LANCEMENT QUI ME BOTTE

Vous trouverez peut-être que je ne m'étends pas sur les épreuves, mais il faut bien que je les mentionne toutes, sinon vous allez encore dire que vous n'êtes pas suffisamment informés. Attention, la troisième épreuve est celle du lancer de botte. Non, je suis très sérieux, il faut lancer des bottes vides ou pleines d'eau au choix. Une partie de rire en perspective. Bon, je passe tout aussi rapidement sur la suivante, le saut de rivière. Il faut franchir une rivière à l'aide d'une perche, que l'on plante en plein milieu de celle-ci. C'est assez sympa mais pas transcendant.

QUE NE FERAIT-ON PAS POUR UNE BOUTEILLE

Patrie de Roméo et Juliette, l'Italie possède de nombreux balcons qui abritent, en général, une amoureuse transie. Pour conquérir son cœur, il faut, comme dans les foires de l'ancien temps, monter en haut du poteau et décrocher la bouteille. Méfiez-vous que l'amoureuse ne préfère votre concurrent. Il sera toujours temps de vous rattraper dans les épreuves suivantes ; il en reste encore trois qui, elles, ne sont pas du tout évidentes. Tiens, au hasard, je prends un exemple, la course sur le mur ; ça tombe bien, c'est la suivante. Pour commencer, il faut suivre un perroquet, attendre qu'il lâche un chapeau, l'attraper au vol et courir vers un mur. On doit ensuite se servir de son élan pour grimper le long du mur et y coller le chapeau le plus haut possible.

A COUPS DE PLUMES

L'épreuve sûrement la plus amusante de tout le lot : la bataille d'oreillers sur une gondole vénitienne. Acharnez-vous sur votre adversaire jusqu'à ce qu'il perde l'équilibre ; mais il est fort possible que ce soit lui qui vous balance à la baille. Ne vous inquiétez pas, des gilets de sauvetage sont à disposition des poules mouillées, enfin des plumes mouillées. La dernière, à tendance plus branchée, s'appelle le pogo ; il s'agit d'éclater des ballons dans un temple en ruine en sautant sur un "broom" à ressort. Une vraie merveille, je ne vous explique pas le travail. Dans l'ensemble, les épreuves sont plus amusantes qu'intéressantes ; mais la présentation aidant, c'est un achat possible pour les ceusses qui aiment bien s'éclater.

ALTERNATIVE WORLD GAMES de GREMLIN
K7 : 95 F

Graphisme :	65 %
Son :	60 %
Animation :	65 %
Difficulté :	65 %
Richesse :	70 %
Scénario :	80 %
Ergonomie :	60 %
Notice :	65 %
Longévité :	55 %
Rhaa/Lovely :	60 %



LA DERNIERE COMPILATION DE GREMLIN...
SANS DOUTE LA PLUS COOL!

12 JEUX EXCEPTIONNELS

GREMLIN

MAITRES DE L'UNIVERSE ● MASK I
CYBERNOID ● BLOOD BROTHERS
EXOLON ● MARAUDER

Disponible sur Amstrad cassette et disquette

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre.

VENOM STRIKES BACK ● RANA RAMA
DEFLEKTOR ● NORTHSTAR
HERCULES ● TRIAXOS

A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET

**"L'Inspecteur Budget a disparu !"
Tel était le message de détresse et de désespoir à la fois que je reçus cet après-midi, alors que je sortais à peine des bras d'une gente demoiselle, belle, blonde et douce, et prénommée Morphée.
"M'ouais, et alors, qu'est-ce que tu veux qu'ça m'foutes ?" rétorquai-je illico, avec tout l'à-propos qui me caractérise.**

"Mais tu te rends pas compte ? Pense donc un peu aux lecteurs qui, déçus de ne pas avoir leurs trois pages de budgets mensuelles, risquent de se suicider, et donc de ne plus acheter le canard par la suite, et qu'on va être obligés de fermer la boîte ! Tu y penses à tout ça, hein, tu y penses ?"
Là, j'avoue que l'argument m'a un peu touché. Fermer la boîte... Comment gagnerai-je mon pain quotidien ? Prenant à peine le temps de boire un café, j'enfilai mon costume de Super Carburant et partis à la recherche de l'inspecteur Budget.

LA ROULETTE RUSE

Connaissant les goûts de Budget pour les jeux de hasard et d'argent, le premier lieu où je me rendis fut bien entendu le casino de Deauville. Je tombai en admiration devant un jackpot électronique style Louis XV-Renaissance. Il était tellement beau que je ne pus m'empêcher d'insérer quelques pièces. J'avais le droit de miser entre 40 pences et 1,10 livres sterling (oui, je sais : c'est pas très courant de jouer de l'argent anglais à Deauville ; mais rien n'est impossible à Super Carburant). Je n'y suis d'ailleurs pas resté très longtemps tellement ce jeu était nul : mettre des sous, laisser faire la machine, et ramasser ses gains, ça m'a jamais vraiment plu. Enfin, y'en a qui aiment.

Je scrutai tout le casino à l'aide de ma vision à rayons X, mais de Budget, point. Je repartis donc en quête de l'inspecteur disparu ...

FRUIT MACHINE SIMULATOR* de *CODE MASTERS

25 %



A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET



CRESTA, TOI ? T'VEUX T'BATTRE ?

Avec tout ça, j'en avais presque oublié ma mission première. Il ne restait plus que quelques jours avant le bouclage du journal, il me fallait donc faire très vite pour retrouver Budget. Mais où ? Soudain, une idée illumina mon cerveau, que je trouvai décidément de plus en plus génial : mon ami, le sage extra terrestre Yogourt, pourra m'aider grâce à son immense pouvoir mental. En moins de temps qu'il ne m'en a fallu pour écrire cet article, je me retrouvai sur sa planète, Gent-Iy. Une guerre interstellaire y avait éclaté, et personne ne put me dire où joindre Yogourt. Il fallait, une fois de plus, que je m'en mêle...
J'empruntai donc un chasseur hyper moderne à trois sections, aux commandes duquel je partis faire la chasse aux envahisseurs. Bien qu'ils eussent des tendances suicidaires genre kamikaze, il me fut facile de renvoyer tous ces affreux dans les jupons de leur empereur à la noix. D'autant plus que j'avais beau me faire toucher, tant que les trois sections de mon vaisseau n'étaient pas détruites, je pouvais continuer à faire pan-pan-boum-boum sur tout ce qui bougeait...
Mais même une fois Gent-Yi délivrée, il me fut impossible de retrouver Yogourt. Je repartis donc sur Terre...

MOON CRESTA de ALTERNATIVE SOFTWARE

30 %

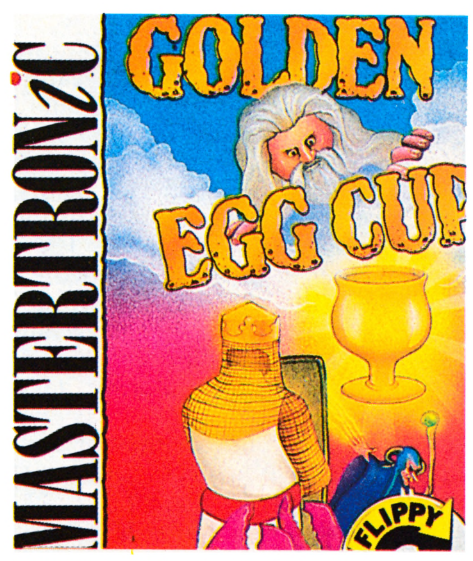
COURSE A PIED

C'est alors que je rencontrai un certain Rick Swift, agent secret de son état, auquel on avait confié une mission assez dangereuse. Il me proposa de m'assister dans mes recherches si, de mon côté, je l'aidais à mener sa mission à bien. Le marché me parut raisonnable, aussi décidai-je de l'accepter.
Il devait se rendre dans une zone contaminée à la suite d'un accident survenu pendant une expérience sur une nouvelle arme chimique, et récupérer six flacons de produit avant qu'ils ne se brisent. Le gouvernement lui avait fourni, pour l'aider, une combinaison permettant de résister aux radiations, mais très sensible : au moindre attouchement, elle perdait de son taux de protection. Vous voyez l'tableau ! De plus, les radiations avaient provoqué d'étranges mutations dans le coin : monstres animaux et végétaux de tout acabit, complètement en délire, étaient au rendez-vous des affreux.
Bref, ce ne fut qu'au prix d'efforts surhumains que nous parvînmes à rapporter les six flacons du dangereux produit aux physiciens inconscients qui l'avaient pondu. Eh bien, croyez-moi si vous le voulez, ils ne nous ont même pas remerciés. Pire : Rick s'est pris un blâme pour avoir révélé des secrets de la Défense nationale à un étranger. Alors moi, j'ai pris les six flacons, et je les leur ai fait boire, tous jusqu'au dernier.

ON THE RUN de FIREBIRD Gamme Silverbird

55 %





FAIS DONC PAS L'ŒUF (HOPLA !)

Dorénavant, avec l'aide de Rick, retrouver Budget devrait être chose aisée. Ben pas tant que ça, en fait. Parce que le petit Rick, cet espèce de sxcvedf efgrkhjlfg à gjkhjg de eeetyzrucwxv à la noix m'a laissé tomber alors que nous buvions un verre à l'auberge du coin : attiré par les beaux yeux verts de la serveuse, il est parti avec elle à la première occasion. Mais ce n'est pas tout : les tourtereaux ont volé, sans doute pour payer leur voyage de noces, le coquetier doré que le dieu des aubergistes avait prêté au patron de la taverne. Et, comme j'étais arrivé avec le voleur, on me proposa soit de payer le délit à sa place, soit de le ramener pour qu'il reçoive sa punition. Devinez ce que j'ai choisi ?
L'aventure me mena en Angleterre. Bien que parlant très peu la langue, je réussis à me faire comprendre très facilement, grâce à un analyseur syntaxique de fort bonne qualité qui m'avait été donné pour l'occasion. Je n'en revenais pas de la beauté des décors devant lesquels mes yeux s'écarquillaient d'émerveillement. On aurait dit un rêve.
Il me fallut quelque temps pour retrouver le coquetier doré, mais, grâce à la sagacité qui me caractérise (n'oublions pas que je suis Super Carburant, quand même), je rentrai à l'auberge, vainqueur et heureux.

THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG CUP de MASTERTRONIC

70 %

B

A LA RECHERCHE DE L'INSPECTEUR BUDGET

A ce moment-là, je fus surpris par une sonnerie, aussi aiguë que dérangeante, qui me torturait les tympans. Il fallait que cela cesse, à tout prix... Je tendis une main en direction... du téléphone et décrochai. C'était Robby : "Alors, Septh, qu'est-ce que tu fous ? Tu me demandes de te réveiller à 9 heures, il est 13 heures et tu roupilles encore ! Grouille-toi de venir, y'a Pierre qui veut que tu finisses les budgets avant ce soir." "Grmmmelllmmm" répondis-je, avant de me rendormir aussi sec.

N. B. Tous les budgets présentés ici peuvent être obtenus à l'adresse suivante :

Duchet Computers
51 St-George Rd
Chepstow NP6 5LA
Angleterre
Téléphone : 19 44 291 257 80.

Oui, c'est en Angleterre, mais vous pouvez écrire ou téléphoner en français. Les budgets sont disponibles au prix de 26 francs français pièce, et vendus par lot de quatre minimum (ça fait 104 balles pour quatre softs, z'allez quand même pas rechigner, non ?). Téléphonez de la part d'*Amstrad Cent Pour Cent*, ils nous connaissent bien.

AU QUART DE TOUR

Bon, puisque Budget n'était pas au casino, je me suis dit : "Peut-être est-il parti faire quelques tours de cicruit." Après tout, c'est vrai qu'il aime aussi beaucoup les motos, et plus particulièrement les motos de cross. A peine étais-je arrivé aux abords du terrain qu'un motard complètement bourré manqua de me renverser ! Ça n'allait pas se passer comme ça : j'enfourchai la première bécane que je vis, et partis illico à sa poursuite. Le circuit accidenté, les autres concurrents... tout ça ne comptait plus pour moi. La griserie de la vitesse m'avait même fait oublier pourquoi j'étais monté sur cette bécane d'enfer. Mon seul but était maintenant d'arriver le premier à la ligne d'arrivée... Faut dire que j'avais eu de la chance : ma moto répondait du tonnerre, et je sentais bien qu'elle avait quelques chevaux dans le ventre. Je remontais peu à peu le flot des concurrents, et soudain ! Qu'aperçus-je ? Juste en dessous de moi, dans la deuxième moitié de l'écran, un mec tentait de me dépasser. Serait-ce Budget ? Non, rien d'autre qu'un petit frimeur qui pensait pouvoir me coiffer au poteau. C'était mal connaître Super Carburant : un petit coup d'accélérateur bien placé dans la dernière ligne droite, et je franchissais la ligne d'arrivée avec plusieurs longueurs d'avance sur lui. Il voulait absolument prendre sa revanche, alors on a refait plusieurs tours ensemble, chacun choisissant son terrain à tour de rôle. C'était super, on a beaucoup ri.

Mais malgré ça, toujours pas de Budget en vue.



KICKSTART II de MASTERTRONIC

70 %

BE BOP A DOODAH

Chemin faisant et alors que je survolais un monde étrange, j'aperçus un petit garçon qui fuyait d'horribles monstres qui, apparemment, ne lui voulaient pas que du bien. Tant pis pour Budget, le devoir d'un super héros est avant tout d'aider les gens en détresse. Je fonçai donc dans la mêlée, et, après que j'eus donné quelques baffes aux affreux, le gamin, encore tout tremblotant, me raconta son histoire : "J'm'appelle Thingy, snif, et j'ai cassé mon Amstrad. Mes parents sont si pauvres, snif, ils s'étaient endettés pour me l'offrir, alors je veux pas qu'ils, snif, l'apprennent. Je suis venu ici pour récupérer les pièces, snif, électroniques qui me permettront de le réparer, snif, sans que mes parents s'aperçoivent de quelque chose. Et puis soudain, j'ai vu ces monstres, snif, qui arrêtaient pas de crier doodah ! doodah ! Alors je les ai baptisés les doodahs. Au début, tout allait bien, mais quand j'ai, snif, commencé à ramasser des trucs, il se sont fâchés et depuis, ils me poursuivent. S'il vous plaît, m'sieur le Super Héros, vous pourriez m'aider à réparer mon Amstrad ? Snif."

"Ça va pas la tête", lui répondis-je en lui filant deux baffes. "Débrouille-toi tout seul". Sur ce, je m'envolai vers de nouvelles aventures. J'ai horreur des gamins qui pleurnichent sans arrêt.

THINGY AND THE DOODAHS de FIREBIRD
Gamme Silverbird

20 %



B

AMSTRAD PC

AMSTRAD PC

EXPO 88

LE CATALOGUE OFFICIEL

PRODUITS :

- Works
- Sidekick +
- Autocompta 3

MARION VANNIER
ELUE MANAGER DE L'ANNEE



EN SUPPLEMENT

UNE DISQUETTE GRATUITE



PC 2086

LES PREMIERS TESTS EN PROFONDEUR

AVEC 5 LOGICIELS

M 3224 - 13 - 25,00 F

N°13 25 F
MENSUEL
NOVEMBRE 88

ISSN : 09812571 - 7 FS - 180 F LUX. - 7 $ CAN. - 180 FB.

3793224025009 00130

AB CLUB

LA MICRO PROFESSIONNELLE A DIMENSION PERSONNELLE

STUDIO 100

Une chaine ? Un studio d'enregistrement ? Offrez-vous les deux pour le prix d'un.

3990 F TTC

Une chaîne plus un studio d'enregistrement. Ce véritable studio d'enregistrement à domicile, issu d'un concept inédit comprend :

- une platine tourne-disques 33/45 tours,
- une platine double cassette 4 pistes avec lecture continue et copie,
- un tuner PO/GO/FM stéréo,
- un amplificateur 2 × 20 watts avec systèmes de fading et de "public address",
- un égaliseur graphique à 5 bandes,
- deux enceintes acoustiques à deux voies.

Il est livré équipé de 4 micros, d'un casque stéréo et d'une cassette de démonstration. Chanteurs et groupes, à vous de jouer !



La Qualité. L'innovation en plus.

* (Prix public généralement constaté)

CPC 9

Je désire recevoir une documentation sur le STUDIO 100 AMSTRAD

Nom

Adresse

Code Postal | | | | | | Ville Tél.

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
BP 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83.
Tapez 3615 Code AMSTRAD.

1968 AMSTRAD 1988 20ème ANNIVERSAIRE


MICROÏDS
PRESENTE
GP 500
QUAD
SUPERSKI
3=1
QUAD
LES SUPER HITS DE LA SIMULATION
500cc GRAND PRIX
Super SKI
SIMULATION
PACK
MICROÏDS
81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison
cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc
149F: K7
199F: DISC
Prix moyen constaté
Documentation sur simple demande
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

Ces derniers mois, j'ai gâté tous les barbares en herbe : gros bras, guitaristes et avalanches métalliques. Pour ce numéro, à une exception près (les soiffards Soldat Louis), place aux musiques colorées à base de claviers, samplers et autres machines diaboliques.



COULEUR DU MOIS : HOUSE

L'ouragan nous arrive d'Angleterre. Une véritable razzia rythmique à l'assaut de nos tympans. La House, plus rapide qu'un missile, a déjà ses disques cultes, ses stars, ses ramifications et ses intégristes. Ce style a été créé à l'origine par la nouvelle génération de musiciens de Chicago, jaloux du succès de la Gogo de Washington, du son Prince de Minnéapolis ou du disco new-yorkais. Ils ne se doutaient pas que le mouvement prendrait une telle ampleur en Angleterre, les hymnes *Moove Your Body* ou *Jack The Groove* ayant séduit toute une génération de DJ's et de musiciens britanniques.
Profitant des nouvelles machines performantes et de moins onéreuses, les bidouilleurs blancs de l'ère Midi ont récupéré la House, comme l'avait déjà fait les groupes anglais des années soixante (Beatles, Rolling Stones, Who...) avec le rythm'n blues. Pour les néophytes, sachez que la prise Midi, d'invention très récente, permet de connecter ensemble un ordinateur et des synthétiseurs. Une véritable révolution dans le monde de la musique électronique. Armés de leurs synthétiseurs et de leurs samplers, qui permettent d'enregistrer (échantillonnage), de travailler et de rejouer nimporte quel son, les nouvelles stars de la House ont ainsi fait un gigantesque pied de nez à l'industrie musicale en plaçant leurs tubes bidouillés au sommet des hit-parades européens.
Le premier choc a été *Pump up The Volume*, de Marss (Virgin), un rythme obsédant, un clip diabolique et des samplings partout. Ensuite, les Beatmasters ont explosé avec *Rock da House* (Mute-Virgin), son piano envoûtant et son clip tout en animations hoquetantes. Notons que les Beatmasters sont associés à Cookie Crew, deux chanteuses rap de la banlieue de Londres. Grand intérêt de la House, les titres se succèdent à une vitesse foudroyante. Impossible de perdre le rythme. Voilà déjà le nouveau Beatmasters, *Burn It up*. Pouc tchi, pouc tchi, pouc tchi. Mes préférés : S-Express (Mute-Virgin), leaders de l'Acid House. Eux puisent leur inspiration dans le meilleur des année 70 : le Philadelphis sound, qui, comme la House, se basait sur un rythme de charleston ouvert obsédant, le Rare Groove et les premiers groupes disco comme B.T. Express. Visuellement, les musiciens de S-Express ont aussi digéré les modes vestimentaires psychédéliques et glitter, pantalons à pattes d'éléphant, velours et platform boots (chaussures à talon compensé), emmenés de voix de maître par leur chanteuse, Chilo. Leur titre fétiche, c'est tout simplement *Theme From S-Express*, mais le nouveau, *Superfly Guy*, pointe déjà le bout de son beat.
La House nous réserve pour les mois à venir d'autres surprises juteuses. Yazz and The Plastic Population mettent les points sur les i avec *The Only Way is up*, que l'on pourrait traduire par "Un seul mot : debout"). Découvrez Yazz et son physique ravageur (Phonogram). Citons aussi Bomp The Bass et leur Megablast, ainsi que les Timelords, qui pourraient




Micro
NEWS
NEC
DU NEUF!
LE MATCH
DU SIÈCLE
ST CONTRE AMIGA
NOUVEAUTES
ELITE/FOFT,
PAC-MANIA,
FREEDOM
CONCOURS
GAGNEZ 3 AMIGA
MSX/C.64
DES JEUX SUR C.D.
N°15
NOVEMBRE 1988
Belgique : 139 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 6
M 2843 - 15 - 19,00 F
3792843019000 00150
S.T.
AMIGA

bien être le groupe préféré de Kit de K2000, puisqu'ils ont fait chanter une voiture sur leur *Doctor in The Tardis* !
En France, quelques disques vous feront danser au rythme House. Le groupe Rap Two a samplé un discours du général de Gaulle, le fameux "Je vous ai compris..." sur fond de séquences métronomiques, avec cris de chameaux en bonus. Le morceau s'appelle *la Voix du Général* (CBS). Batman, dont se fête actuellement le cinquantième anniversaire, a eu aussi les honneurs du genre. C'est *Bathouse* (Polydor). Enfin, je citerai rapidement (étant mal placé pour en parler) la sortie d'un disque réalisé par un membre de la rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent*, *America*, par Matt Murdock, qui allie rythme house et guitares glitter vengeresses (*Romance Mélodie* - Phonogram).

MACHINES DU MOIS : MUSIQUE INDUSTRIELLE

Tous les savants fous de la nouvelle musique électronique ne se sont pas jetés sur les plaisirs de la House. Certains ont choisi une voie plus sombre et pessimiste. La musique industrielle prend ses sources dans l'esthétique des machines et des sons urbains (marteaux piqueurs, usines ronflantes...). Au départ mouvement marginal, le rock industriel a largement inspiré la pop actuelle, qui lui doit notamment ses énormes sons de batterie qui exaspèrent tant votre grand-mère. Certains groupes comme Depeche Mode ont favorisé l'explosion de ce mouvement. Un groupe belge persiste dans ce style, sans faire aucune concession aux modes ou au succès. Et justement, le succès vient à la rencontre de Front 242, dont le prochain clip sera d'ailleurs réalisé par Anton Corjbin, vidéaste habituel des Depeche Mode. Comme les rois de la House, Front 242 triture les sons, obtenant un résultat au premier abord surprenant, mais qui vous deviendra vite indispensable (45 t. *Headhunter* - New Rose).



Les Young Gods sont eux aussi passés maîtres dans l'art de bien utiliser le sampling, réinjectant dans leurs chansons tous les sons qu'ils ont appréciés. Derrière la voix habitée du chanteur et les délires électroniques, le rock'n roll et ses murs de saturation reprennent le dessus. Ecoutez ce groupe suisse qui, comme ses compatriotes Yello, commence à s'imposer en Grande-Bretagne (maxi *l'Amourir*-Play it again Sam).
J'aimerais aussi vous signaler l'existence de deux compilations, *Electronic Body Music*, dominée par la présence sauvage de Front 242, et *The House Sound of London*, vol. IV (Barclay), démesurée, dansante à s'en rouler par terre, et qui, par bien des côtés, rejoint l'aspect robotique du son industriel.

GROUPE DU MOIS : THE GAME

De plus en plus de groupes français possèdent maintenant une dimension européenne. The Game pourrait ainsi être un groupe anglais, jouant un rock qui ravira les fans de Simple Minds ou des Psychedelic Furs. Leur premier 45 tours, Walk Away (Comotion), séduit en finesse, porté par la voix chaude et nuancée de Marc Dimitri, et s'envole grâce à un sublime piano lyrique. Un bon moyen de patienter jusqu'à l'album de The Game.



EXCEPTION DU MOIS : SOLDAT LOUIS

Dans cet océan de samplers et d'ordinateurs, je me sens obligé de vous parler de l'antithèse de la musique électronique : Soldat Louis, un groupe breton qui vient de faire les premières parties françaises de Renaud, et qui préfère le rhum aux octets et les chansons de marins aux rythmes industriels. Leur album parle de terribles cuites et de sirènes faciles, et leurs guitares lorgnent souvent du côté du rock sudiste. Prenez une bière, et embarquez-vous dans l'album de Soldat Louis (*Squatt* - CBS).



DERNIERE MINUTE

Je vous ai récemment parlé de la sauvageonne Lita Ford. Ne la ratez pas le 28 novembre au Zénith, à Paris, en première partie de Bon Jovi.

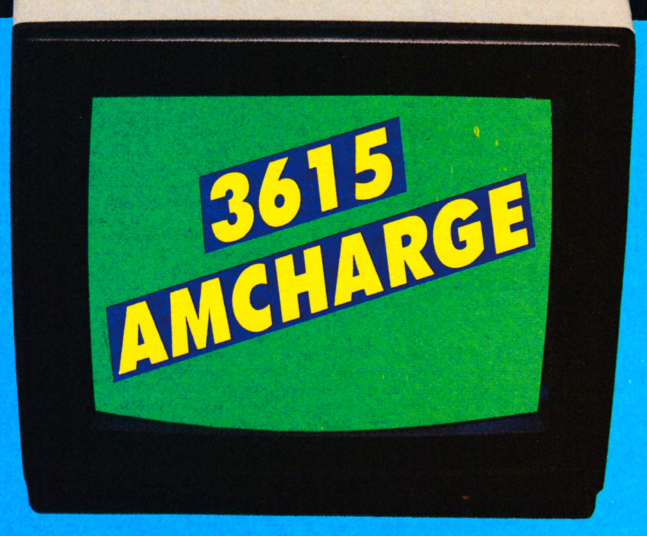
Si vous vous intéressez à la musique assistée par ordinateur, n'hésitez pas à vous plonger dans *Keyboards Magazine*, mensuel de qualité.

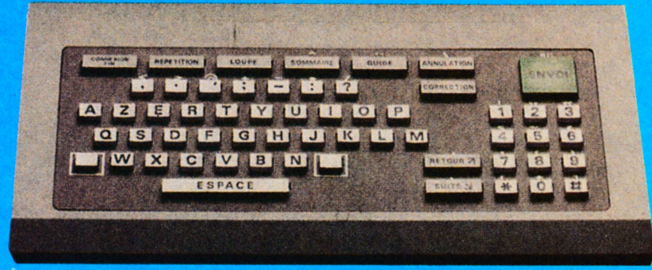
Enfin, ECOUTEZ ABSOLUMENT la dernière chanson de Bobby Mc Ferin, *Don't Worry, be Happy*, qu'il a enregistrée tout seul, avec un seul instrument, sa voix, qui fait le rythme, les harmonies... Il chante tout, et c'est beau !



TELECHARGEZ !!... SUR AMSTRAD CPC

NOUVEAU & DEMENT !





DES CENTAINES* DE HITS ACCESSIBLES POUR LE SIMPLE PRIX D'UNE COMMUNICATION TELEPHONIQUE SUR 3615

Arkanoid, Barbarian, Green Beret, Cauldron, Renegade, Trantor, Impossible Mission, Scalextric, Jailbreak, Jackal, Beach Head 1 et 2, Bruce Lee, Raid, Trailblazer, The Way of Exploding fist, Zorro... et des centaines d'autres titres accessibles directement chez vous 7 jours/7, 24 h/ 24 par le premier véritable service de Téléchargement de Logiciels.

QU'EST-CE QUE LE TELECHARGEMENT ?

Le Téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison Minitel-Micro.

Il s'agit d'une opération extrêmement simple qui ne présente pas plus de difficulté de manipulation que le chargement d'un logiciel à par tir d'une cassette ou d'une disquette.

Certains logiciels pourront être sauvegardés pour une utilisation ultérieure (vente), d'autres ne pourront être qu'exécutés (location).

L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels à tout moment en ne payant que le temps de connection correspondant au transfert du code **soit environ 15 F.** pour un programme occupant toute la mémoire et nécessitant 15 minutes de connection. **Il n'y a pas d'autre coût pour l'Utilisateur.**

COMMENT PROCEDER AU TELECHARGEMENT ?

Vous composez le **3615,** tapez le code **AMCHARGE** et choisissez la rubrique Téléchargement.

Tous les logiciels disponibles sont classés par catégories : Sport, Action, Simulation... et comprennent une description détaillée. Quand vous avez choisi le logiciel à télécharger vous démarrer le logiciel de téléchargement sur votre Amstrad, branchez le câble de liaison Minitel-Micro sur la prise joystick de votre micro et suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran du minitel.

Le Téléchargement s'opérera automatiquement et pendant le transfert du code vous pourrez lire le mode d'emploi du jeu sur le minitel ou consulter les rubriques d'informations concernant l'actualité des jeux sur Amstrad.

Un indicateur vous montrera la progression du téléchargement.

Quand tout le code aura été transmis la sauvegarde se fera automatiquement sur cassette ou disquette pour une utilisation ultérieure dans le cas de logiciels vendus.

3615 AMCHARGE TOUTE L'ACTUALITE LOGICIEL POUR LA GAMME AMSTRAD

Sur le Service **3615 AMCHARGE** vous trouverez aussi toute l'information concernant les logiciels sur les micro-ordinateurs de la gamme Amstrad (CPC, PC, Spectrum)
et en particulier les rubriques :

- Informations - le point sur les derniers logiciels sortis et ceux à paraître.
- SOS Jeux - Posez vos questions et lisez les réponses sur les difficultés rencontrées dans l'utilisation des jeux.
- Trucs et Astuces - une mine d'informations sur les richesses insoupçonnées des logiciels (vies infinies, points de bonus, etc...)
- Catalogue des logiciels - Description détaillée de tous les bons logiciels classés par rubriques : action, sport, simulation, hit-parade...

SOYEZ LES PREMIERS A UTILISER CE SYSTEME REVOLUTIONNAIRE

Pour téléchargez il faut :
- un Kit de téléchargement comprenant un logiciel de téléchargement et un câble de liaison minitel-micro
- un Minitel que vous pourrez aller réclamer gratuitement à votre Agence de Télécommunications.

COMMENT VOUS PROCURER LE KIT DE TELECHARGEMENT ?

Vous trouverez le Kit de Téléchargement **AMCHARGE** chez votre revendeur de logiciels.
Vous pouvez aussi le commander par correspondance
- par Minitel : tapez **3615 AMCHARGE** et passez votre commande
- par Téléphone : 93.42.57.12
- par Courrier en renvoyant le bon ci-dessous

AMCHARGE_BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Je désire recevoir
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99 F .... = F
- Kit téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99 F .... = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99 F .... = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29 F .... = F

Total = F
Frais de Port = 15 F
A payer = F

Règlement :
je joins ☐ un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 18 F pour frais de remboursement)

100%9

Je paie par carte bancaire N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration : ___/___

Précisez votre ordinateur CPC 464 ☐ CPC 6128 ☐

Signature

Amstrad se déchaîne !

...avec une nouvelle gamme qui balance

PORTE DE VERSAILLES du 4 au 7 NOVEMBRE
AMSTRAD EXPO 88 hall 2.1

MENDES FRANCE, M.C.

Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 × 5 watts, égaliseur graphique 2 × 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 190 F
MX 100 T : 1 390 F**

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 890 F
MX 200 T : 2 090 F**

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 2 390 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 × 10 watts, égaliseur graphique 2 × 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 2 490 F
CDX 400 T : 2 690 F**

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 × 20 watts, égaliseur graphique 2 × 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 3 990 F

* *Prix publics généralement constatés.*
** *Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.*

Et maintenant, musique !



La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom ____________________

Adresse ____________________

____________________ Tél. __________

Code Postal |_|_|_|_|_| Ville __________

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD

1968 AMSTRAD 1988 20 ÈME ANNIVERSAIRE

INVITE DU MOIS : ARNO

Pour ce mois de novembre, nous vous proposons dans ce numéro 9 les illustrations d'Arno, créateur talentueux de la série *Alef-Thau*, dont sort actuellement le quatrième volet, *le Seigneur des illusions*. Une bonne raison pour l'interroger, couteau sous la gorge.

Amstrad Cent Pour Cent : Question classique, mais instructive, comment en es-tu arrivé au dessin ?

Arno : J'ai commencé tout petit. Mon père, très réac, ne voulait pas que je lise des BD. En plus, ayant passé mon enfance en Amérique du Sud, où ce genre de littérature est tout de même moins courant qu'en Europe, nous réalisions avec mon frère les BD que nous ne pouvions lire. Arrivé en France, j'ai fait les Arts-Déco, à Paris. J'ai raté le concours, et cela m'a incité à présenter mes dessins aux éditeurs.

A. CPC : Tu as ainsi intégré l'équipe *Métal Hurlant*...

Arno : Oui, et tant mieux... C'était le journal que je préférais, dans lequel j'avais découvert Moebius. Jean-Pierre Dionnet a commencé à me faire dessiner des petites histoires pour les numéros spéciaux.

A. CPC : Comment s'est passée la rencontre avec Jodorowsky, cinéaste mythique, philosophe et scénariste d'*Alef-Thau* ?

Arno : A l'époque, je subissais l'influence de Bilbo le Hobbit (NDLR : Que les amateurs de Bilbo se jettent sur le soft d'aventures portant le même nom, sorti il y a quelques années chez Melbourne House), et j'avais présenté à Dionnet une série d'illustrations inspirées du roman de Tolkien. Je cherchais un scénariste pour créer une série dans le genre. Jodorowsky, lui, travaillait sur l'*Incal*, avec Moebius, et voulait écrire pour un inconnu. Il s'est tout de suite passé quelque chose entre nous, Jodo étant né au Chili et ayant habité au Mexique... l'Amérique du Sud était notre lien. On travaille d'aillleurs ensemble en espagnol.

A. CPC : De quelle manière procédez-vous ?

Arno : Jodo me raconte l'histoire, que j'enregistre sur bande. Certaines choses sont très précises, d'autres plus floues. Ensuite, à moi de me débrouiller pour le découpage et la mise en forme. Au départ, c'était très dur. Quand Jodo critiquait mon travail, il donnait ses raisons, mais jamais de solution.

A. CPC : D'où vient le personnage d'Alef-Thau ?

Arno : Jodorowsky adapte ses héros à la personnalité des dessinateurs avec lesquels il travaille. John Difool, le privé qui devient très pur, c'est Moebius. Alef-Thau, l'enfant tronc, c'est moi : je n'ai pas vraiment confiance en moi, je me construis petit à petit. Je me suis marié, Alef a connu l'amour, j'ai eu une petite fille, Diamante est redevenue bébé... J'ai un véritable scénariste/psychiatre.

A. CPC : Y a-t-il des BD qui t'ont particulièrement marqué ?

Arno : Tintin, une des rares que je pouvais lire en Amérique du Sud. En fait mon idéal, c'est de mélanger l'influence Moebius et la simplicité d'Hergé. Sinon, j'aime beaucoup Cabanes, Max et Ouin.

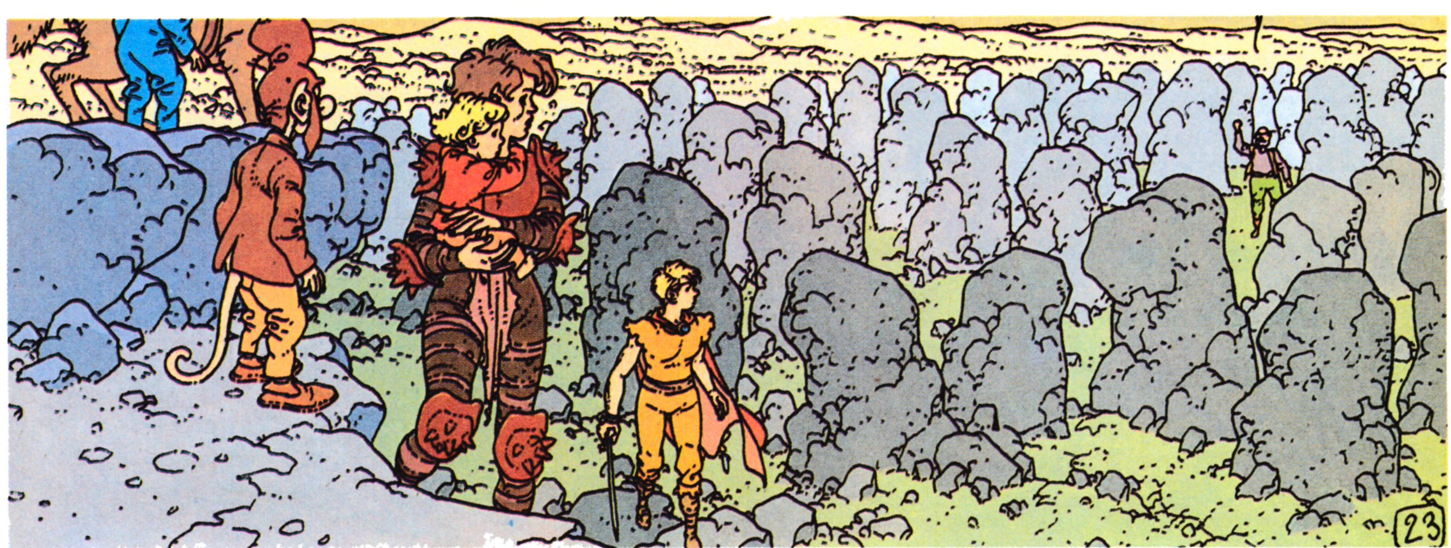
A. CPC : Es-tu publié à l'étranger ?

Arno : *Alef-Thau* est sorti notamment en Espagne, Allemagne, Suède, Hollande, et a été publié aux Etats-Unis dans *Heavy Metal*.

A. CPC : Tes projets ?

Arno : Il sort bientôt chez Gilou un livre d'illustrations, Kriegspiel, construit autour du personnage d'Anton Six (NDLR : Anton Six est un excellent album d'Arno/Bocquet sorti cette année chez Albin Michel). Et puis, il me faut penser au cinquième épisode d'Alef-Thau, qui s'appellera l'*Empereur boîteux*.





ALBUM DU MOIS : LE SEIGNEUR DES ILLUSIONS - ARNO/JODOROWSKY

Alef-Thau, l'enfant tronc, a enfin retrouvé ses membres, mais reste borgne. La superbe Diamante est elle redevenue bébé, un bébé dont la croissance est tout de même trois fois plus rapide que la normale. Les rapports entre les deux personnages vont s'inverser, Alef-Thau se chargeant de s'occuper et de veiller sur la petite fille. Tout irait pour le mieux si Hogl, personnage clé de la saga, ne s'était fait posséder par d'obscures forces du mal. A l'aide de hordes de hombies verdâtres, il attaque ses anciens compagnons.
Le Seigneur des illusions (Humanoïdes Associés) reste dans la lignée des albums précédents de la série : un zeste de mysticisme, une pincée d'action et de maniement d'épée, des personnages attachants (comme le lutin Holibanoum) et des dessins toujours aussi sublimes et efficaces. Aucune déception possible.

SURPRISE DU MOIS : LA CREVE- RIFF REB'S/J.NORMAN

Quel objet ! Couverture et maquette impeccables. Présentation originale et luxueuse. Et quel souci du détail ! Jusqu'aux folios (numérotation des pages) ornés d'une tête de mort. Voilà, plus qu'une BD, un livre que l'on se surprend à caresser, à feuilleter, ou à offrir. En plus, "détail" qui a son importance, l'histoire se laisse dévorer : un futur (proche ?) voit le retour de la barbarie nazie, menée par un général créateur d'une armée de zombies sans cerveau (mais à l'appétit vorace). Difficile de résister aux armes chimiques et aux tanks destructeurs ; ne restent que la mort, le combat ultime, la Crève. Riff Reb's, très influencé par les comics américains, dessine à merveille les scènes choc et s'affirme ici comme un très grand (Glénat).



ET POUR QUELQUES IMAGES DE PLUS

La quête du Graal n'a pas fini d'inspirer les scénaristes en tout genre. Cothias et Rouge la racontent en images d'une manière réaliste, essayant de retrouver les caractères subtils de Merlin, Keu, ou Perceval. Les amateurs d'histoire apprécieront. (*Les Héros cavaliers/la Grande Ourse*, Glénat).

C'est l'un des événements de la rentrée, *Peut-on fumer après la mort ?*, nouvel album de Martin Veyron, qui fait une nouvelle fois évoluer son héros Bernard Lermite dans un nuage de subtilité. Martin vit sa vie comme dans un rêve, allant même jusqu'à prendre la place d'un milliardaire du tabac mort à ses pieds (Albin Michel).
Avec *Humour noir et Hommes en blanc*, Serre avait réussi un monument de drôlerie médicale, d'ailleurs largement récompensé par un succès colossal. Il récidive avec *Rechute*, ou comment rire jaune avant de se rendre chez le dentiste, chez le kiné ou sur la table d'opération (Glénat).

Je finirai en souhaitant un anniversaire, les cinquante ans de Batman (naissance en juin 1938). Une bonne raison pour se plonger dans le nouvel événement lié à l'homme chauve-souris, le Joker, réalisé



par les deux génies anglais Brian Bolland et Alan Moore. Batman en prend pour son grade et *le joker* est toujours plus sordide et malsain. C'est à lire absolument, dans les pages d'*USA Magazine*.
J'oubliais, en parlant de sup'héros, Arnold Schwartzenegger, modèle adulé de Sined le barbare, incarnera très prochainement à l'écran le mythique Sgt Rock. Damn !

HEROS DU MOIS : JO ENGO - OPERATION DU TROISIEME TYPE

Jo Engo mène une petite vie bien tranquille. Présentateur télé le jour, gentil fils à sa môman dans son château la nuit. Jusqu'au jour où le fils du chef de l'univers le choisit parmi tous les hommes pour devenir immortel, tout-puissant, et, surtout, pour faire le bien sur la terre. Une tâche bien difficile pour le pôvre Jo Engo, qui va faire catastrophe sur catastrophe. Un cataclysme par-ci, une ville rasée par-là, vraiment, Jo n'assure pas un caramel



mou. Par contre, l'esprit tordu qui a conçu pareille histoire, Denis Frémond, mérite toutes nos félicitations : Jo Engo est sacré héros de l'année 1988, à égalité avec Raymond Calbuth (Albin Michel).

Patrick GIORDANO




FERNANDEZ MUST DIE
Photo d'écran sur Atari ST
FERNANDEZ
Photo d'écran sur Amstrad
Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.
BOMBUZAL!
WHACKING GREAT BOMB
HAVE A NICE DAY
Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64
Photos d'écran sur Amiga
FOXX Fights Back
KISS MINE
Disponible sur C 64 - Spectrum
image works
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00
Disponible dans les FNAC
fnac
et dans les meilleurs points de vente.

GALACTIC
conqueror

VERSION ATARI ST

VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES

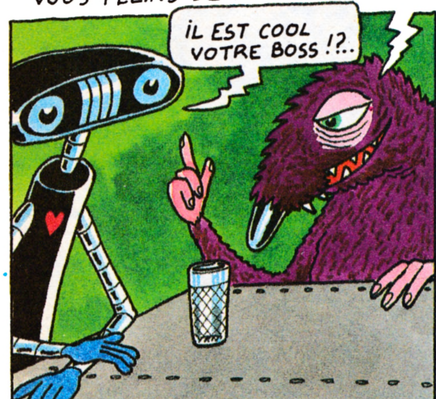
VERSION AMIGA

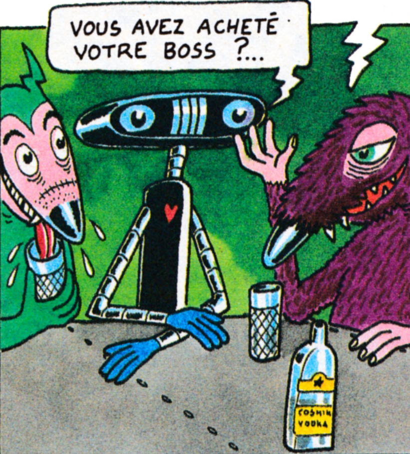
AU COEUR DE LA GALAXIE, LA PLANETE «GALLION» EST MENACEE D'INVASION !!
SEULS LES CONQUERORS POURRONT EVITER LE PIRE ?

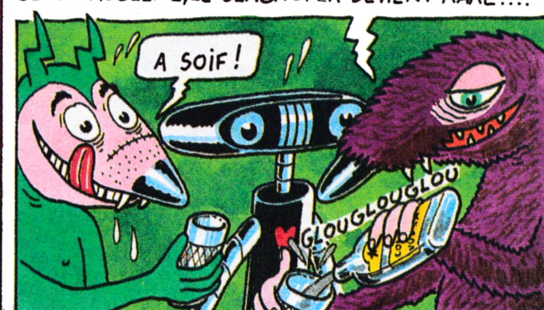


28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

DU RIFIFI SUR JARMILA de Max



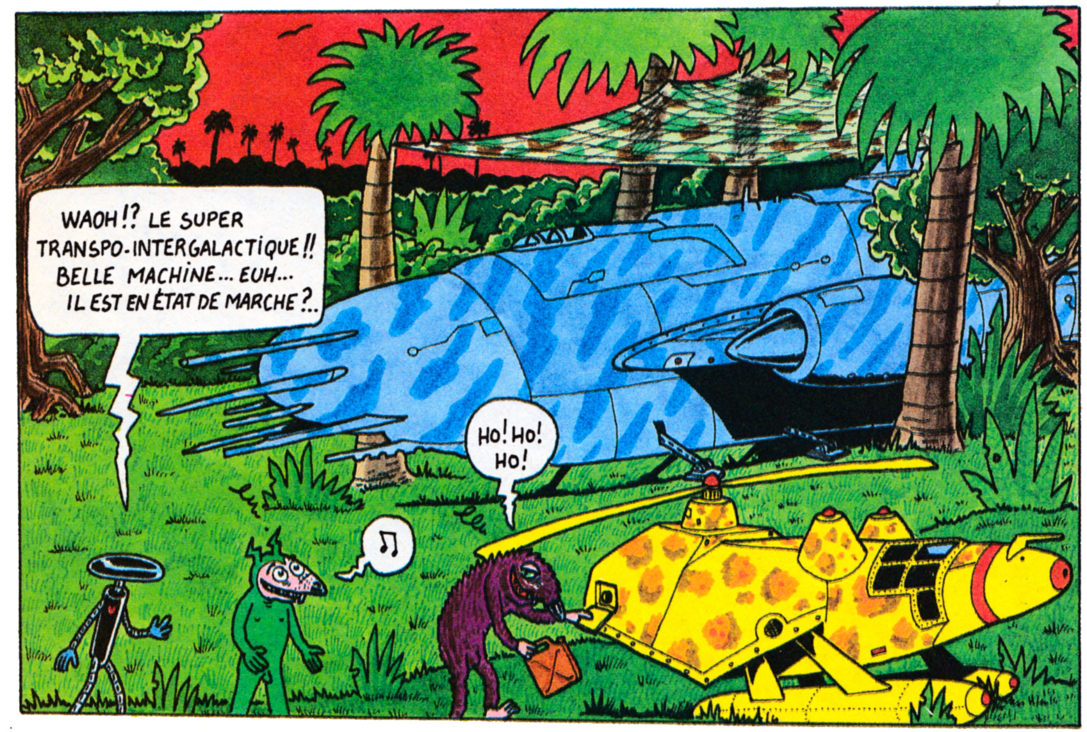


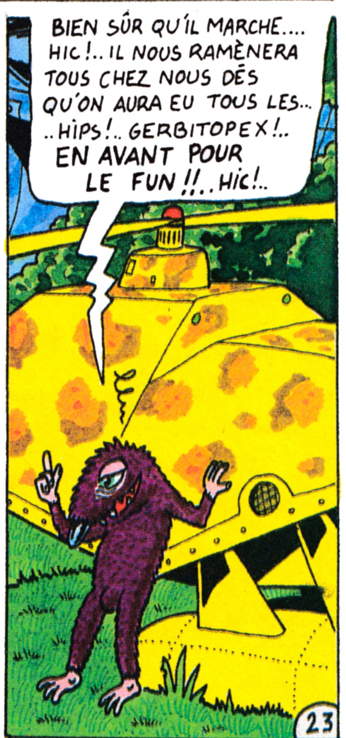












LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES



FORCES MAGIQUES

4 SUPER HITS POUR LE PRIX D'UN
(POUR CPC 5 JEUX)

Carsten Borgmeier (ST-Computer): «Une occasion sensationnelle pour les collectionneurs!»

Matthias Siegk (ASM): «Une affaire en or à portée de tous.»

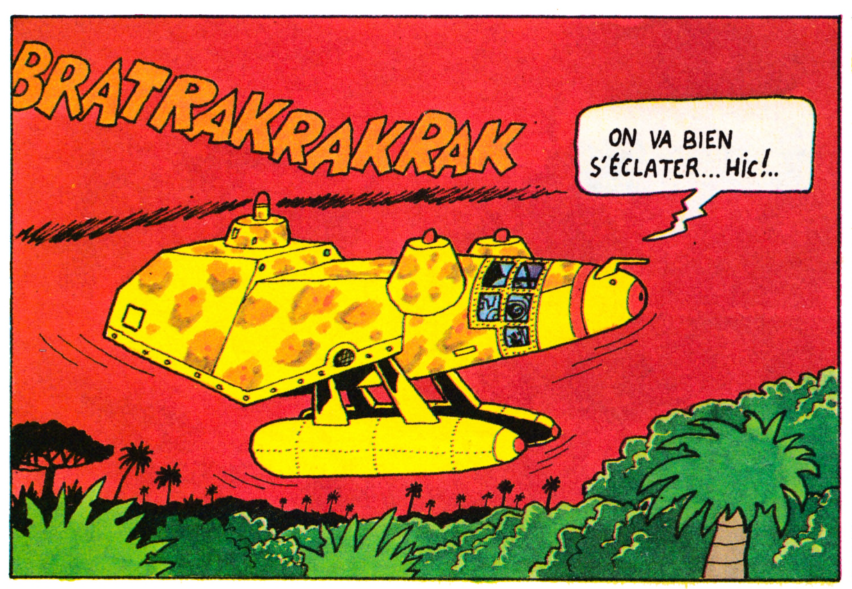
Amiga
Atari ST
C64 Disc/Cass
CPC Disc/Cass

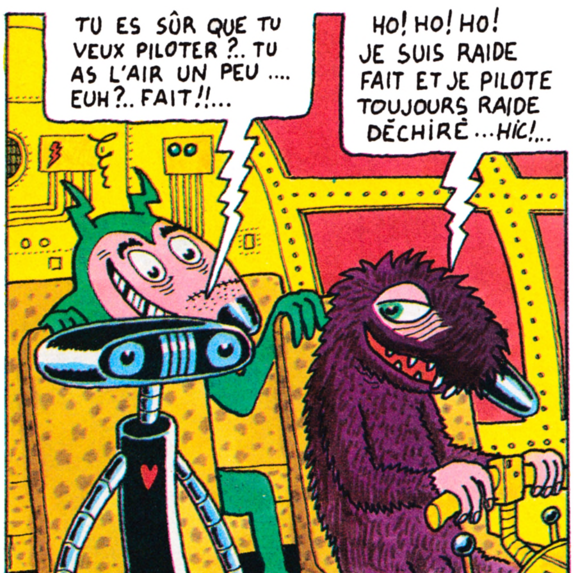
Pink Panther
Clever & Smart by micro-partner
Vampire's Empire by micro-partner
Western Games by micro-partner
Dakar
Operation

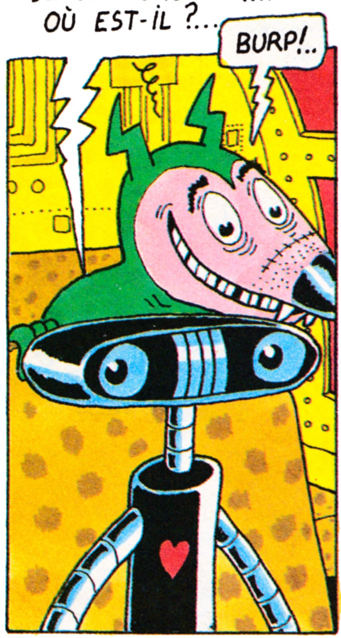
LA PANTHERE ROSE
WESTERN GAMES
CLEVER & SMART
VAMPIRE'S EMPIRE (Amiga, ST, C64)
OPERATION NEMO (CPC)
DAKAR 4×4 (CPC)



S.F.M.I.
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL. 93427145





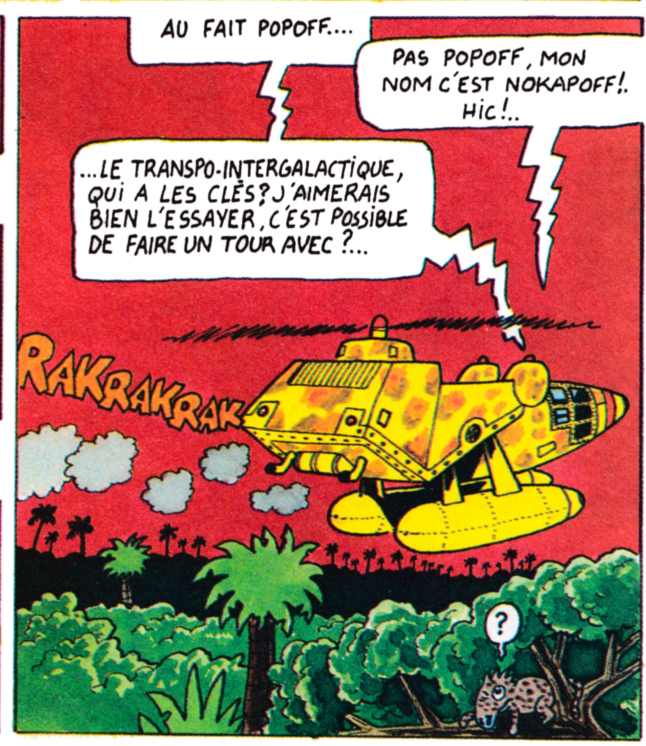


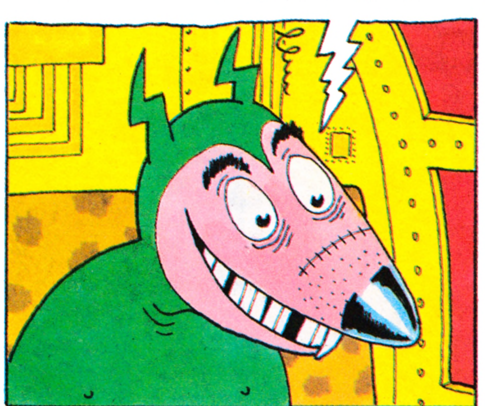
"BILLE JAUNE" ?... Hic!.. SAIS PAS, JE L'AI LAISSÉ AU LABO..Hic!..JE CROIS... Hic!.. PUTAIN... J'AI SOIF!.. Hic!...

RAKRAKRAK

GREZCO T'ASSURES PAS!

HO! HO! HO!





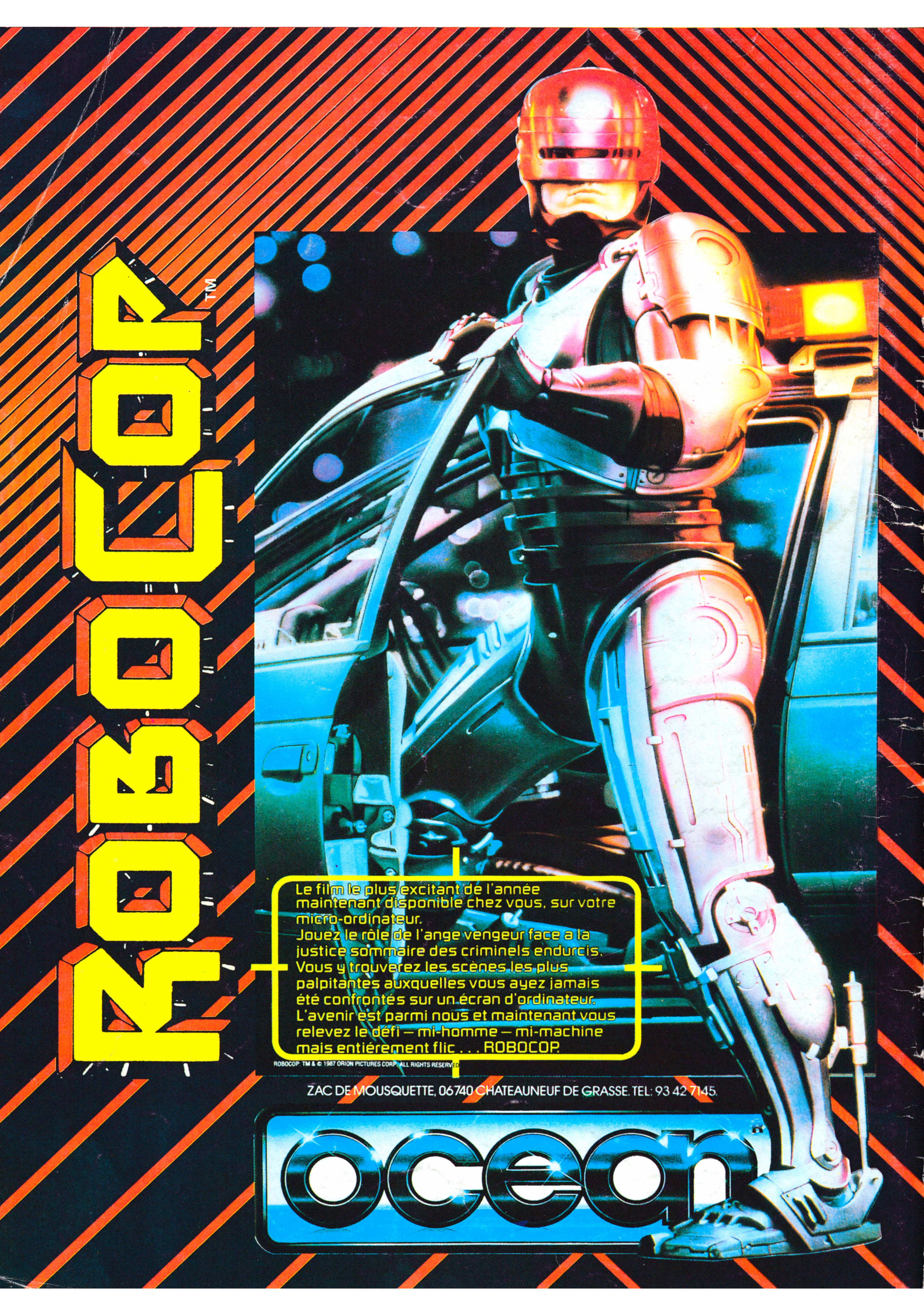
HO! HO! HO! QUELLE BLAGUE... DE TOUTE FAÇON IL N'Y A QUE LE BOSS QUI CONNAÎT LA COMBINAISON DE L'ANTI-VOL!.. Hic!..



(A suivre...)


VICTORY
Vous commencez ce jeu aux portes du Paradis, selon un scénario égyptien. Après avoir survécu aux monstres de la première phase, vous vous engagez sur la route de la victoire. C'est là que l'action commence réellement. Vous allez rencontrer des vampires, des monstres à 2 ou 3 têtes. Chaque tête pourra vous attaquer indépendamment au moment même où vous penserez avoir pris le dessus. La route continue ensuite à travers un chemin parsemé de tombes
remplies des ossements des héros qui vous ont précédé et de bien d'autres horreurs.
Des trappes et des ascenseurs vous emmènent quelquefois contre votre gré à travers d'anciens buildings et sous des lacs et des océans.
Rassemblez les icones au fur et à mesure de votre progression pour consolider votre force d'attaque. Ce jeu macabre et inhabituel a quelque chose de spécial qui le rend très prenant.
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
© 1985 SNK ELECTRONICS CORP.
ROAD
Imagine
...the name of the game
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.


TYPHOON
KONAMI
COIN-OP ACTION
TYPHOON
Aux commandes de votre hélicoptère blindé, élevez-vous dans les airs en échappant aux vagues d'attaques successives, et traversant le ciel à la vitesse de l'éclair, affrontez les hordes innombrables d'envahisseurs mécancides dont le seul but est la domination complète de la Terre. Typhoon, le jeu d'arcade de Konami, maintenant disponible sur votre micro-ordinateur en 3 dimensions et avec déroulement vertical rapide, combat aérien acharné, accumule une vaste gamme d'armes meurtrières. Six niveaux de sensations fortes avec comme point culminant pour chacun l'affrontement avec un adversaire foudroyant.
COMMODORE
AMSTRAD
imagine
...the name of the game
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.
AMSTRAD 88
EXPO


ROBOCOP™
Le film le plus excitant de l'année
maintenant disponible chez vous, sur votre
micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face a la
justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus
palpitantes auxquelles vous ayez jamais
été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous
relevez le défi – mi-homme – mi-machine
mais entiérement flic . . . ROBOCOP.
ROBOCOP: TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.
ocean



11 NUMEROS

210 F

AU LIEU DE 231 F

SPECIAL ABONNEMENT





Voir au verso

AMSTRAD CENT POUR CENT

ABONNEMENT "SPÉCIAL PARRAINAGE"

Oui!

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 210 F* au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom ______

Prénom ______

Adresse ______

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ______

Signature obligatoire :

Offre valable pour France Métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autre tarif, nous consulter.

Dès réception de mon règlement, vous adresserez le kit de téléchargement, en cadeau, à :

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Bâtiment ______ Etage ______ Code Postal ______

Ville ______ Téléphone ______

qui m'a transmis cette offre.

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version cassette

☐ Kit de téléchargement pour Amstrad CPC version disquette.

Important : Cochez la case correspondant à votre CPC.

A défaut de parrain, l'abonné peut indiquer son nom pour recevoir le kit de téléchargement.

Mendes France. M.C. R C Paris B 302 493 630

Pour bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez ce bon dans une enveloppe timbrée accompagnée de votre chèque de 210 F libellé à l'ordre de :

MEDIA SYSTEME EDITION
53 Avenue Lénine
94250 GENTILLY

Oui !

J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au Magazine Amstrad Cent pour Cent. Je joins un chèque de 210 F au lieu de 231 F à l'ordre de Média Système Edition.

Mon parrain recevra directement le kit de téléchargement.

Renvoyez ce bon et votre chèque de 210 F dans une enveloppe timbrée libellée à l'ordre de : Média Système Edition.

AMSTRAD
CENT POUR CENT

Recevez chez vous tous les mois la revue des Amstradiens Cent pour Cent.

Des rubriques permanentes :
- actualités et nouveautés,
- les meilleurs softs du mois testés sur deux pages,
- les pokes de Robby,
- les bidouilles de Sined,
- les utilitaires du mois et les plus belles lettres de MISS X...

DÉMENT !!

Chaque mois, 50 cartons abonnement seront tirés au sort et donneront droit à un kit complet de téléchargement gratuit.

PROFITEZ DE L'OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT.

NOUVEAU

TELECHARGEZ !! ... CODE AMCHARGE 3615

Qu'est-ce que le kit de téléchargement ?

Il s'agit d'un logiciel enregistré sur une cassette ou une disquette accompagné d'un câble de liaison minitel-micro-cpc.

Qu'est-ce que le téléchargement ?

Le téléchargement consiste à charger à l'aide du kit de téléchargement un logiciel sur votre micro-ordinateur en utilisant votre minitel.

Qu'est-ce que l'on peut télécharger sur "AMCHARGE 3615" ?

- Tous les logiciels de jeux disponibles classés par catégories : sport, action, simulation qui pourront être sauvegardés pour des utilisations ultérieures (vente).
- Les derniers logiciels du hit parade qui ne pourront pas être sauvegardés (location).

L'avantage du téléchargement est d'avoir accès à une grande variété de logiciels de jeux à tout moment en ne payant que le temps de connexion correspondant au transfert du code soit environ 15 francs.

Il n'y a pas d'autres coûts pour l'utilisateur.

Une chaîne?
Un studio d'enregistrement?
Offrez vous les 2 pour le prix d'un!

AMSTRAD STUDIO 100

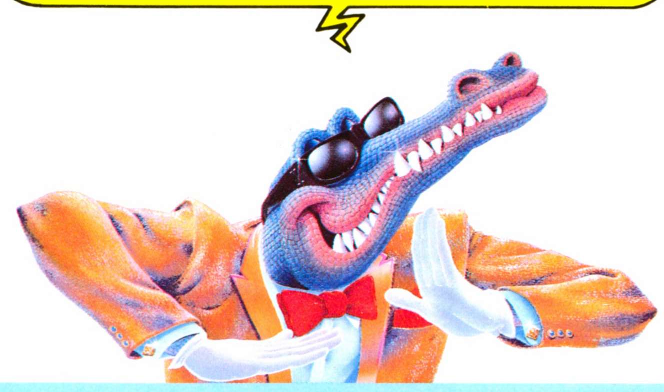
Un véritable studio d'enregistrement à domicile avec double cassette 4 pistes, 4 micros, systèmes de fading et de "public address", égaliseur graphique à 5 bandes, casque de contrôle stéréo, ampli 2 x 20 W, tuner FM, platine tourne-disque, et enceintes deux voies.
Disc-jokeys, chanteurs et groupes de rock : à vous de jouer!

3 990 F TTC



AMSTRAD HIFI-VIDÉO C'EST AUSSI

5 Nouvelles chaînes Midi (voir au verso)



Je souhaite recevoir votre documentation sur la gamme AMSTRAD HIFI-VIDÉO

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________ AGE ______

N° ____ RUE ______________________

____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

VILLE ______________________

Mendes France M.C. R.C. Paris B 302 493 630

Vous êtes possesseur d'un AMSTRAD 6128 ou 464 couleur !

VITE OFFREZ-VOUS LA STATION COMPLÈTE

UN ADAPTATEUR QUI PERMET DE REGARDER LA TÉLÉVISION EN COULEUR SUR L'ÉCRAN DE VOTRE AMSTRAD.



Et recevez en plus en cadeau un kit de téléchargement
voir au verso

OUI JE COMMANDE LA STATION AMSTRAD !

Nom ______________________ Prénom ______________________

Adresse ______________________

Tél. ______________________ Code postal ______________________

Ville ______________________

Désire recevoir

La station Cassette 464 ☐ Disquette 6128 ☐

Pour le règlement, je coche ci-dessous l'option que j'ai choisie :

☐ AU COMPTANT
Je joins à cet envoi un chèque bancaire ou postal de 1 360 francs (1 290 F + 70 F pour participation aux frais de livraison), libellé à l'ordre de S.D.A.E.

☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
Je joins à cet envoi un chèque bancaire ou postal de 430 F (acompte de 300 F + 130 F pour participation aux frais de livraison et de contre-remboursement) libellé à l'ordre du S.D.A.E. Je réglerai le solde soit 990 F en contre-remboursement, à la livraison.

Dès que je recevrai votre colis, j'aurai 10 jours pour essayer votre station complète et me rendre compte de toutes les possibilités qu'elle peut m'offrir.

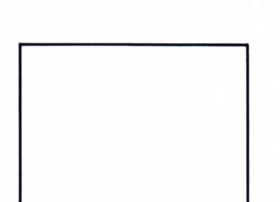
Au terme de ce délai, si je ne suis pas entièrement satisfait, je pourrai vous la retourner dans son emballage d'origine.

Dans ce cas, je serai intégralement remboursé des 1 290 F.

Fait à : Le :
Signature :

ET EN CADEAU
JE REÇOIS UN KIT DE TÉLÉCHARGEMENT !

Amstrad France
BP 12
92312 Sèvres Cedex



AMSTRAD HIFI-VIDÉO

ENCORE DU NOUVEAU!

Découvrez les 5 chaînes AMSTRAD

De la plus simple jusqu'à la chaîne Laser à télécommande, en passant par la gamme des magnétoscopes, découvrez vite la qualité et les prix Amstrad Hifi-Vidéo, votre portefeuille n'en croira pas ses oreilles.



AMSTRAD HIFI-VIDÉO C'EST AUSSI

le STUDIO 100 (voir au verso)

Bon de commande à découper
et à envoyer dans
une enveloppe timbrée,
accompagné de votre chèque à

S.D.A.E. - BP 108
92164 ANTONY Cedex
Tél. : (1) 42.37.09.64

STATION COMPLÈTE

Vous possédez déjà un AMSTRAD 6128 (ou un 464**) couleur.

Vite, offrez-vous la station complète AMSTRAD.

- Un adaptateur qui permet de regarder la TV en couleur sur votre micro : prise péritel pour magnétoscope et Canal +. Alimentation directe par le moniteur haut-parleur incorporé.
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil.
- Les 15 jeux qui ont fait le succès d'AMSTRAD et que vous devez absolument posséder.
- Une manette de jeu avec doubleur incorporé.
- Un bureau design, spécialement conçu pour votre micro.

** Prix TTC comprenant la station dans l'ordinateur.*
*** Si votre moniteur est un CTM 644.*

ET VOUS OFFRE EN PLUS UN KIT DE TÉLÉCHARGEMENT

Le téléchargement consiste à charger un logiciel sur un micro-ordinateur en transférant le code informatique par la ligne de téléphone, le minitel et un câble de liaison minitel-micro.